DS・PS3・PSP・Wii・Xbox 360・アーケード・PC・モバイルなど全方位対応

デンゲキニンテンドーDS 6月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年4月23日発行・発売 第10巻 第12号 通巻163号

電撃ゲームス

Vol.8
定価 650 YEN

潜入し、狩る



電撃ゲームス渾身の注目タイトル特集!!
ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト
ファイナルファンタジーXIV
スーパーストリートファイターIV
Solarobo ソラロボ

電撃モンハン組合
『MH』シリーズの魅力に迫る新コーナーがスタート!
今号の注目は20,000字を超える『MHP 3rd』ロングインタビュー!!
モンスターハンターポータブル 3rd
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
モンスターハンターポータブル 2nd G
モンスターハンター 3(トライ)

巻頭インタビュー
小島秀夫

電撃ゲームスMANIAX
東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚

企画 ゲーム好きのための少女漫画のススメ

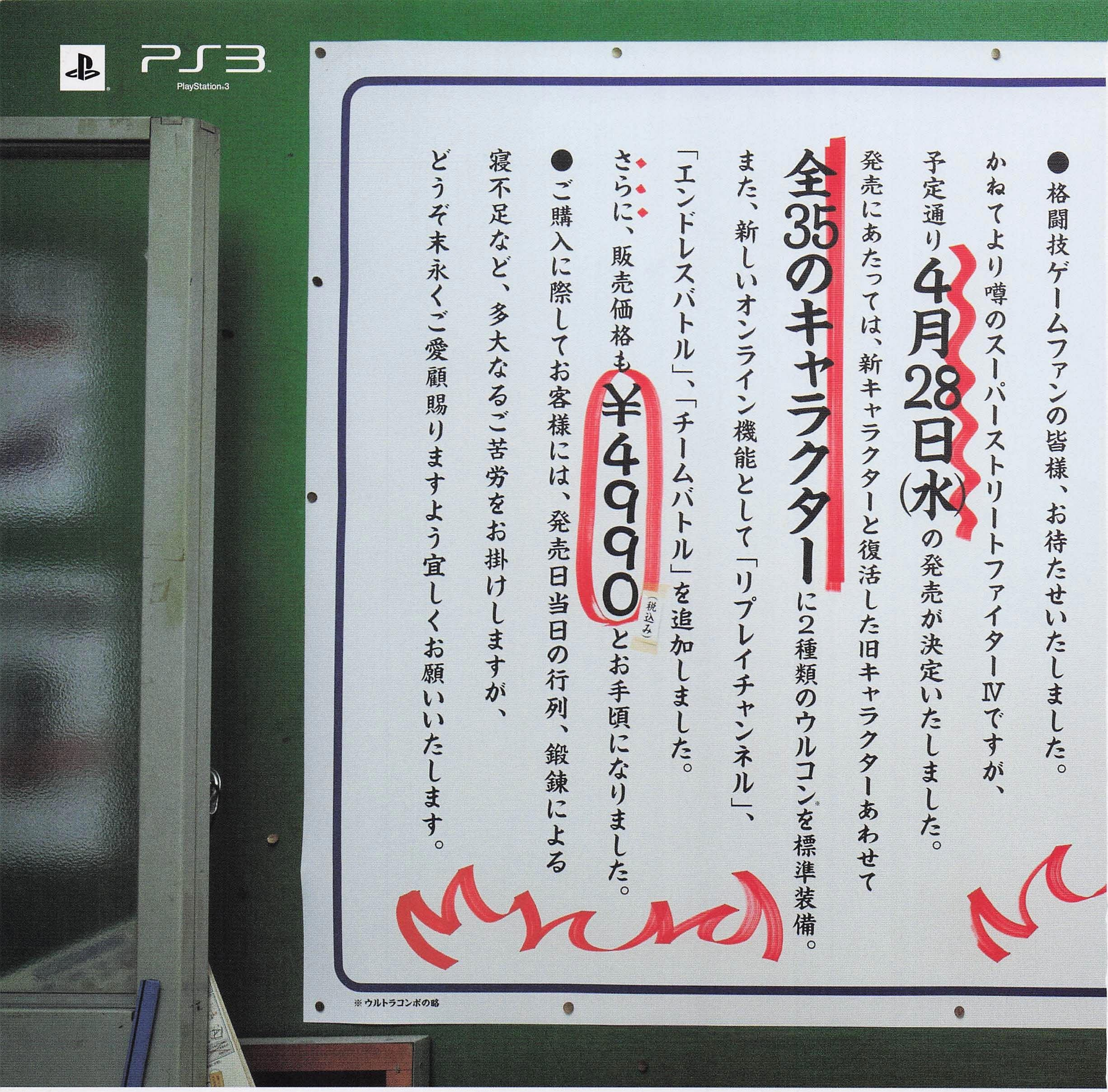
電撃ゲームスPUSH!
LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)

連載コミック
ロスト プラネット バウンドレイブン

付録 『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～』特製ブックマーク

総力特集
新たなる"メタルギアサーガ"のすべてをあらゆる視点で解説! 『MHP 2ndG』とのコラボにも注目!!

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER



新機能満載で帰ってくる!

[リプレイチャンネル] 世界中のバトルを自動的に保存! 無制限に再生され続ける。

[エンドレスバトル] 勝者は残り敗者は最後尾へ。組み手形式のバトルモード。

[チームバトル] 友達同士でもグループ対戦が可能!



豪華仕様のコレクターズ・パッケージも登場

BGMを楽しめるサウンドトラックCD、数々のPVを収録した映像DVD、美麗なイラストを多数掲載したキャラクターアートコレクションといった豪華な内容! ゲームをより深く楽しめるコレクターズ・パッケージを見逃すな!

【同梱物】・サントラCD「キャラクターサウンドコレクション(Single Cut)」・映像DVD「オールPVコレクション」・ブックレット「キャラクターアートコレクション」※数量限定



※写真はイメージです。


XBOX 360
SUPER
スト決行のお知らせ
IV
SUPER STREET FIGHTER IV
携帯サイト
今すぐアクセス!
俺より強いやつが呼んでいる。
全世界の格闘ゲーマーを熱狂させた「ストリートファイターIV」が、「スーパー」にパワーアップして新登場。新キャラ・ウルトラコンボ・ゲームモードなど、あらゆる要素が大幅にボリュームアップ!
CERO
B
12才以上対象
スーパーストリートファイターIV
www.capcom.co.jp/sf4/
希望小売価格：通常版4,990円(税込) コレクターズ・パッケージ5,990円(税込)※数量限定
PlayStation®3／Xbox 360®用ソフト　ジャンル：対戦格闘　ネットワークプレイ対応
ネットショップ「イーカプコン」営業中!
PCサイト www.e-capcom.com
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
米国 Microsoft Corporationおよび／またはその関連会社における登録商標、または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しております。



EA SPORTS

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会／2010.05.13発売

ワールドカップ スペシャルプライス	PlayStation3/Xbox 360 ¥5,040（税込価格）	PSP/Wii ¥3,990（税込価格）

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

もうひとつのワールドカップ、開幕。

2010 FIFA ワールドカップの大陸予選に参加した、
実際の全199カ国の代表チームがここに集結。
国の名誉と威信を賭けて勝利を目指す、
あなただけのワールドカップ、ここに開幕。
代表チームとなって、世界へ挑め。

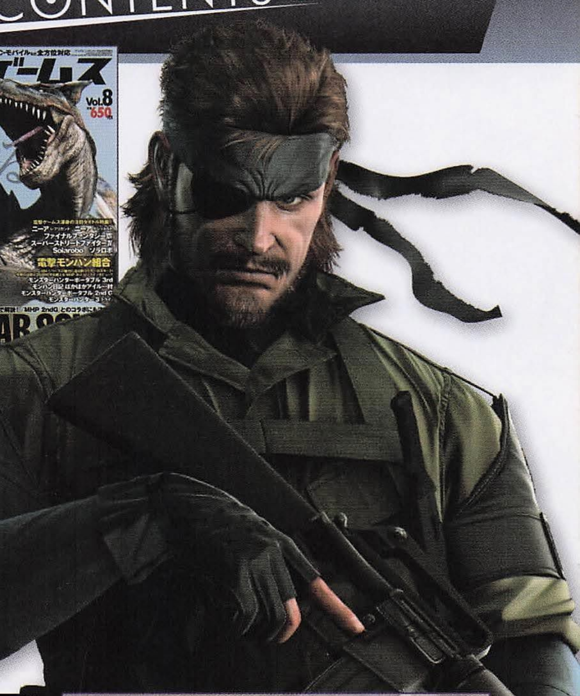




GUNDAM NETWORK OPERATION 3
多人数参加型
ネットワーク戦略ゲーム
Windows®専用
Vista/XP/7
時代は『グリプス戦役』編へ！
三つ巴の戦いを制すのは!?
GNO3
GUNDAM NETWORK OPERATION
正式サービス稼働中！
http://www.gno3.ne.jp/
1日10分で遊べる！ ネットブックでもプレイ可能！
CERO A 全年齢対象
※プレイするには別途、会員登録および月額利用料金の支払いが必要です。
必要動作環境：詳細は公式サイトをご確認ください。
月額利用料金：1,155円（税込）より
決済手段：クレジットカード（VISA・MASTER・JCB・DC・NICOS・UC・UFJ・MUFG）・WebMoney・セブンイレブン・ドコモ ケータイ払い
※決済手段により利用期間と料金は異なります。詳細は公式サイトをご確認ください。
© 創通・サンライズ
Microsoft®、DirectX®、Windows®、Windows Vista®、Windows 7®は、米国Microsoft Corporationおよびまたはその関連会社の商標です。
ガンダムネットワークオペレーション3
−USBメモリパッケージ−
オンラインゲーム初！
フィギュア型
USBメモリパッケージ
好評発売中
変形可能
USBメモリパッケージ
メーカー希望小売価格：7,329円（税込）
製品構成
●GNO3ゲームソフト入り本体
USB FLASH MEMORY 4GB[USB2.0]
（ただしGNO3ゲーム領域1GBを含む）
●アダプター ●USB延長ケーブル
●マニュアル／保証書 ●GNO3ガイド
●GNO3キーコード&キャンペーンコード
BANDAI
株式会社バンダイナムコオンライン
BANDAI NAMCO Online

電撃ゲームス Vol.8 CONTENTS 1





総力特集

巻頭インタビュー

ついに発売を迎えるシリーズ最新作の『MGS PW』。小島秀夫監督に、本作に込めた思いと、これからのゲームについて語ってもらった。



DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI 電撃モンハン組合

濃密情報満載の『MH』シリーズ総合情報コーナー！

電撃ゲームス MANIAX

発売済みのゲームに攻略＆企画でディープに迫る！

NEW! NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る「やる価値のあるゲーム」

話題作CHECK

電撃ゲームス PUSH!



ゲーム好きにオススメする少女漫画はコレ！ 電撃ゲームスが提唱するタイプ別の少女漫画の楽しみ方。

設定イラストをひも解きながら世界観を紹介。開発陣へのディープなインタビューも要チェック！

『ロスト プラネット』のコミック連載第2回。覚醒したニーアと傭兵達に振りかかる新たな試練とは!?

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です。

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.276のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている



PSP
PlayStation Portable
FLAT
イエティ
Regista
PSPで、
シークレットゲーム。
多くのファンを魅了してきた名作が、PSPで登場。
追加される新要素。
シークレットゲームの魅力、
さらに深まる。
●オープニング&エンディングソングが完全新作に！
PS2 版でも人気の高かった OP&ED ソング。同クリエイター陣が PSP 版の為に、楽曲を新たに書き下ろし。
●新楽曲にあわせて、ムービーも全編一新！
原作ファン垂涎の PSP版オリジナルオープニング＆エンディングムービーを新規制作。
プレイステーション・ポータブル専用ソフト　サスペンスアドベンチャー
シークレットゲーム
KILLER QUEEN
PORTABLE
5月27日発売予定
希望小売価格：6,090円〈税込〉
株式会社ヴューズ 〒110-0016 東京都台東区台東2-30-10 台東オリエントビル6F TEL.03-3839-1060
©FLAT/イエティ/Regista
"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です。
「シークレットゲーム PORTABLE」の最新情報発信中！
➡http://www.yetigame.jp

CONTENTS 2

GAME INDEX



最新作『MGS PW』に見る小島監督の新たな挑戦

1998年の『METAL GEAR SOLID』以降、常に驚きや感動とともに新作が発表されてきた『MGS』シリーズ。なかでも最新作『MGSPW』は、『MGS』ファンのみならず、数多くのゲームファンにとって重要な作品といっていいだろう。その理由の一端を、今回のインタビューからぜひ感じてほしい。

変わりゆく未来を見据え、変わらない想いを未来へ伝え続けるサーガ

小島秀夫

4月7日の完成披露発表会にて、いよいよゲームの全貌や衝撃のコラボが公開された『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』。この最新作に込められた真意と、これからのゲームについて、改めて小島監督に聞く。



小島秀夫 *profile*

株式会社コナミデジタルエンタテインメント専務執行役員・小島プロダクション監督。『MGS』シリーズの生みの親・監督であるほか、数々の作品の監修を手がける。

WORKS

主な作品
発売年■主要作品／機種（制作内容）

1987年■メタルギア／MSX2（監督・ゲームデザイン）
1988年■スナッチャー／PC88（監督・ゲームデザイン）
1990年■メタルギア2 ソリッド・スネーク／MSX2（監督・ゲームデザイン）
1994年■ポリスノーツ／PC（監督・ゲームデザイン）
1998年■METAL GEAR SOLID／PS（監督・ゲームデザイン）
2001年■Z.O.E ZONE OF THE ENDERS／PS2（プロデュース）
■METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY／PS2（監督・ゲームデザイン）
2003年■ANUBIS ZONE OF THE ENDERS／PS2（プロデュース）
■ボクらの太陽／GBA（プロデュース）
2004年■METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES／GC（プロデュース）
■続・ボクらの太陽 ～太陽少年ジャンゴ～／GBA（プロデュース）
■METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER／PS2（監督・ゲームデザイン）
2005年■新・ボクらの太陽 ～逆襲のサバタ～／GBA(プロデュース）
2006年■ボクらの太陽 Django＆Sabata／DS（プロデュース）
■METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS／PSP（プロデュース）
2008年■METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS／PS3（監督・ゲームデザイン）
2010年■METAL GEAR SOLID PEACE WALKER／PSP（監督・ゲームデザイン）

PSPというハードで生まれた遊び方も発想自体も異なる『MGS』

「あなた方に“抑止力”となっていただきたい。
あなた方は国家や思想に依らず どんな相手とも戦うと伺っています。国家に帰属しない軍隊だと……」
【ガルベス／『MGS PW』より】

――昨年の東京ゲームショウで初めて体験版をプレイさせていただいたときも、「PSPでここまで『MGS』が実現できるのか！」という驚きがあったのですが、改めて完成版をプレイさせていただいて、ようやく『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER（以下、MGS PW）』が正統な『MGS』シリーズであること、さらにそのうえで「まったく新しい『MGS』の世界」を構築していることを再確認できた気がします。ちなみに先日の完成披露発表会では、PSPだからこその「水平方向へのゲーム性の広がり」について語られていましたが、当初からその方向性で開発がスタートしていたのでしょうか？

小島監督（以下、敬称略）：最初からですね。もちろん、『MGS』好きの人が今回の『MGS PW』をプレイしたときに“メタルギアらしさ”を感じてもらえるかがまず大事で、最初にそこを作りました。操作面などもPSPに最適な『MGS』の形を考えて作っています。そして同時にPSPならではの遊びを全方位で追求しようとしたのですが、想像以上のボリュームになって大変なことに（笑）。だから今回は、グラフィックなどに凝って高い場所へ垂直に上がっていく考え方ではなく、ゲームデザインの部分でどこまで水平方向の進化を実現できるか、という考え方で作り上げた『MGS』といえます。

――本当にゲーム性が全方位に広がっていて、ジャンルも従来のタクティカル・エスピオナージ・アクションから、タクティカル・エスピオナージ・“オペレーションズ（＝作戦団）”に変更されました。これは最終的にゲーム性自体もシフトしたということなのでしょうか？

小島：最終的にではなく、かなり以前からです。あれを今まで黙っていたのには理由がありまして……。最初にマザーベースなどの、オペレーションたる新要素を見せてしまうと誤解されると考えたんです。ゲーム性をきちんと理解される前に「めんどくさそう」と思われるのではないかと（苦笑）。なので最初は「PSPで協力プレイができる『MGS』」という部分のみを語るしかなかった。それから順番に情報公開のステップを踏んでいくはずだったんです。ただ、PSPで制作することについてすらも、海外では一部否定的な意見がありました。特に海外の場合、最先端の技術（ハード）で作る作品を主力チームが作り、その派生としての携帯機作品は外部で制作するというイメージが強く、僕自身がPSPで正統な続編を作ることがなかなか理解されなかったんです。映画に例えるなら、ハリウッドの監督がある国でしか放映されないようなテレビ番組を作るわけがない、といったイメージですね。そして日本でも「協力ミッション」「潜友」というキーワードから、安易に協力プレイが主軸となる、同系統のソフトの流れに走ったと誤解されることが多かった。だから本当は「正統な『MGS』である上に協力プレイがあり、ストーリーもシリーズの流れを汲んだ正伝である」ということを、今よりもっと認識してもらってから、マザーベースや『モンスターハンターポータブル 2nd G（以下、MHP 2ndG）』などとのコラボレーションなどを公開するつもりだったんです。なので、あのタイミングで発表したのはかなりの賭けでした。

――ストーリーの面では今回、非常にストレートな形で「抑止力」というテーマに切り込んでいますよね。「軍なき国家」と「国境なき軍隊」の対比を描く図式は、どういうきっかけで生まれたものだったのでしょうか？

小島：5～6年前にコスタリカで、政府がアメリカのイラク侵攻に支持を表明したことに対し、ある大学生が憲法違反であるとして裁判を起こして勝訴した事件があったんです。それを見て、改めてコスタリカに常備軍がないことを思い出しまして。ここに軍隊がやってくるという物語なら、なぜ世界中に多くの軍隊や核が存在するのかが説明しやすいのではと考えたんです。そこからはおのずと抑止力について語る方向になりました。1974年という設定も、ベトナム戦争があり、平和運動やピースマーク、ジョン・レノンの「イマジン」が流行っていた時代のほうがわかりやすいだろうという理由からです。

――発表会でもおっしゃっていましたが、スネーク達は平和のために戦っているつもりなのに、その過程で自分たちの組織（国境なき軍隊＝MSF）がどんどん拡大して、それ自体が「抑止力」になってしまい、さらに最新のPVで公開されているように、核の保有すらも……。そういった矛盾が非常に衝撃的でした。

小島：シリーズをとおしてプレイしてきた人なら特に「あぁ！　核を持ってしまった……」と感じるかもしれませんね。現実の世界も同じですよ。最初は1個か2個だった核兵器が、いつのまにか相手国の核保有に合わせて10個、100個になっていく。「抑止力」という考え方を利用するかぎり、あとはその数と質が上がっていくだけです。もうあと戻りはできないんです。

――ストーリー面に続いて登場人物についてもお聞かせください。詳細は伏せますが、今回は『MGS3』に続き、ザ・ボスという女性の存在がスネーク（BIGBOSS）にとって非常に大きな意味を持ちますよね。

小島：そうですね。実はザ・ボスについては、本作を本当に最後の最後まで遊び尽くしてもらえると、いろいろな真実がわかるようになっています。そもそもザ・ボスがなぜ『MGS3』であんな任務を引き受けたのかって、よく考えるとおかしいじゃないですか。単に国のために尽くしたから、というのはあり得ないですよね。なぜあんな行動をしたかはスネークも納得していない。それが本作で明らかになるようになっています。

――ほかの登場人物としては、スネーク以外ではミラーが非常に印象の残るキャラになっていますよね。

小島：ミラーは本来進行役的な役割で、それほど個性があるキャラではなかったんですよ。だから杉田さん（杉田智和氏）の存在による部分がとても大きいですね。ちなみに杉田さんについては『MGS』ファンでもあり、以前から出演をお願いしたいと思っていました。あとの配役としては、水樹奈々さんや大塚芳忠さんなどは息子にも意見を聞いて決めました。芳忠さんは、ある意味禁じ手ともいえる素晴らしい演技でしたね（笑）。

――ちなみに今回はミッション前のブリーフィングという形で、従来の無線会話のような掛け合いが展開しますが、これはどんな意図で採用されたのでしょう？

小島：『MGS4』のときに「もっと無線会話を入れてほしい」という要望があったのですが、今回は協力プレイの関係上、いつもの画面が出てくる無線モードは入れられなかったんです。片方のプレイヤーのみ進行を止めることはできませんから。かといって激しい戦いのまま、スネークと誰かの語りが入るのもヘンですし（笑）。

「今回の『MGS PW』はゲームデザインの部分でどこまで水平方向の進化を実現できるか、という考え方で作り上げた『MGS』といえます」

解説1 *Hideo Kojima Games*

小島監督の生み出した作品世界

ゲームと向き合い、挑戦し続けてきた20数年間の歩み

1987年当時のハード的な制約のなか、銃弾が飛び交う戦闘ではなく“潜入する”というゲーム性を生み出した初代『メタルギア』。そこから始まった小島監督のゲーム制作は『スナッチャー』などのAVGを経て、やがて『MGS』として全世界で熱狂的に迎えられることになる。



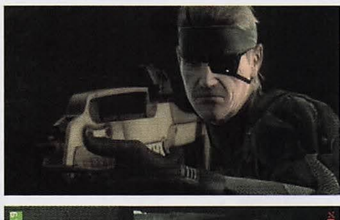
1987 MSX2 メタルギア
MSX2で発売された小島監督の第1作目。潜入というゲーム性や無線会話など、のちの『MGS』シリーズの基本となる要素のいくつかは、すでにこの時点で確立している。



1988 PC スナッチャー
2042年の神戸を舞台に描かれるサイバーパンクAVGで、映画的な演出を本格的に導入した初の小島監督作品。『MGS4』に登場したメタルギアMk.IIの原点は本作に登場。



1998 PS METAL GEAR SOLID
『メタルギア2』から8年を経て発売され、全世界で絶賛された記念碑的作品。リアルタイムポリゴンによる映像とゲーム性、深いドラマと演出は他に類を見ないものだった。



2008 PS3 METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS
ソリッド・スネーク最期のミッションが描かれる『MGS』4作目。なお故・伊藤計劃氏による小説（文庫版が発売中）では、オタコンの視点から見た物語が綴られる。



2010 PSP METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
4月29日発売の最新作。『MGS3』後のBIGBOSSの物語が語られる。従来の潜入アクションに加えCO-OPS（協力プレイ）や部隊そのものの運営といった要素を搭載。

※『メタルギア』の写真は『MGS3サブシスタンス』収録のもの。『スナッチャー』の写真はPS版のものです。

――そこで会話のみをじっくり聞ける形に？
小島：ええ。ちなみブリーフィング会話については、あとから何度でも聞き直せるようにしてあるので、ちょっとした時間にラジオドラマのように聞いてもらうのもオススメです。そこもPSPならではの要素ですね。
――ちなみに40時間近くプレイをしたのですが、ブリーフィングもマザーベースの発展も、まだまだ体験し尽くすことができていない印象でした。さらに1つのミッションを何度でも遊べて、CO-OPSもできる。プレイ時間としてはどのくらいを想定しているのでしょうか？
小島："プレイ時間"という論点自体が、今回の『MGS PW』には合いません。強いていうならプレイ時間は「いつでもどこでも何度でも」です。まずは世界を救うという大きい目的のストーリー（MAIN OPS）をこなしていくうちに、やがていろいろな要素が遊べるようになっていって、気がつくと人によってはストーリー以外の部分が目的になっていたりするでしょう。さらに、ここが据え置き型のゲームとの最大の違いなんですが、PSPのゲームの場合、本当に長く遊ぶ方が多いんですよ。1年後でも、みんなが集まったときに遊べるものでないと受け入れてもらえない。これまでのシリーズとは違って、ストーリーを解くことだけが目的じゃないんです。
――今回は難易度設定もないですよね？
小島：ないです。今回は1つのミッションを何度でも遊べるので、先に進んだあとでも、前に戻って最初のほうのミッションをプレイできますし、2人や3人や4人でCO-OPSをしてもいい。そうやっていろいろ遊んでいるうちに武器やアイテムもどんどん進化していくので、たとえ同じミッションでも、1週間前に遊んだ時と1週間後ではまったくゲーム感が違ってくるんです。たとえばRPGの場合、最初はお城のまわりで苦労していたのに、行ったり来たりしたり武器を新調したりすると、簡単になるじゃないですか。それと同じです。あとはクリア時間やクリアランクで手に入るものも変わりますから、より高い目標に挑戦することも可能です。
――それらを前提として難易度を定めていると？
小島：いえ、だから本作では難易度という考え方自体が違うんです。よくメディアの人からはCO-OPSをやらせたいがための難易度にしているのでは？　と聞かれることもありますが、基本はじっくりやれば1人のプレイでもクリアできるデザインにしてあります。モニターもかなりの回数・人数をやって、女の子でもちゃんと遊べていましたしね。そのうえでプレイヤーの腕前に合わせてCO-OPSで挑むといった選択もできる。そのようなゲームデザインにおいて従来のような難易度の考え方をすると、すべてが破綻してしまう。
――たしかに。どんなゲームでもプレイ時間や難易度を基準に語ろうとするのは、我々の固定観念ではありますね……。ただ固定観念や常識で計れないという意味では、本作は全体像が膨大で、プレイして初めてわかる魅力が多く、シンプルな言葉では伝えにくくはあります。
小島：たしかに『MGS PW』のおもしろさは簡単には言い表しにくいかもしれません。今回は遊んでもらわないと本当に伝わらない。ただ今までも『ポケモン』や『ラブプラス』のように、簡単には伝えにくいけどおもしろいゲームはたくさんありました。そんな作品に近いということは、かなりイケるのでは、と期待してます（笑）。

1974年という時代設定 そして驚きのコラボレーション

「ハンターさんならきっと狩りたくなる
珍しい生き物がいる島に 案内するニャ」
【トレニャー／『MGS PW』より】

――次はボスのAI兵器についてお聞きしたいのですが。
小島：これまでのシリーズで特殊部隊（FOXHOUND）、超人（デッドセル）、怪人（コブラ部隊）、怪物（BB部隊）と登場させてきて、もうネタがないと思っていたんですが（笑）、70年代という設定もあって巨大兵器にしようと考えたんです。CO-OPSで大きい敵と戦う楽しみも生まれますし。あとはAI兵器以外にもヘリや戦車が中ボスとして登場しますが、こちらは戦略的にかなり広がりのある戦いになると思います。それぞれ随伴兵がいますので、CO-OPSの場合「お前は兵士、俺はヘリ」みたいな役割分担もできますし。1体のデカい敵を一緒に倒すのとはまた違ったCO-OPSもできないと、おもしろくないですから。ちなみにAI兵器については現実の時代考証的な考え方ではなく、あの時代＝70年代のSFなどで、みんなが妄想していた未来兵器のイメージとして登場させています。
――その70年代という時代設定ですが、監督自身にとってはどういうイメージの時代でしたか？
小島：僕は1963年生まれなので、1974年当時は11歳くらいでしょうか。僕にとって70～80年代というのは、かなり"リアルな"時代です。特に70年代は、万博や宇宙開発などによる「明るい未来のイメージ」と、ベトナム戦争、公害、オイルショック、そしていつ核戦争が起きるかわからないといった「暗い未来のイメージ」が交錯していました。今みたいに時代のすべてが悪い、という世相ではなく、不安や恐れのなかでも、みんなが未来に対して夢を持っていた時代だったと思います。ちなみに80年代になると「AKIRA」などのように、ちょっと世紀末思考になるんですけどね。だからその少し前の70年代は、テクノロジーが人類を幸せにすると言われながら、その裏目の部分がちょっとずつ出てきた時代だった、とも言えるんじゃないでしょうか。
――ゲーム中では70年代のある有名な曲が、とても印象的な使われ方をしていて感動しました。
小島：今の若い子は知らないんじゃないかと思ってモニターでアンケートをとったら、EXILEと同じくらい知ってましたね（笑）。70年代の歌としてはほかにも候補があって、真っ先に思い浮かぶような曲もあったのですが、歌詞の意味も含めてあの歌を採用しました。これ以上はナイショにしておきますので、プレイヤーのみなさんは、ぜひ実際のプレイで聴いてみてください。
――次はコラボレーションについてお聞きしたいと思います。なかでも『MHP 2ndG』とのコラボは、発表の瞬間に会場が一気にどよめいたのが印象的でした。
小島：本当は発売後もずっと内緒にしておきたかったんですけどね。実際、モニターとしてプレイしてもらった子達には何も伝えないままプレイしてもらったんですが、発見した瞬間、天井まで飛び上がりそうになるくらい驚いていましたから（笑）。発表会のネタでいうと、マザーベースに関するさまざまな要素もそうですが、やっぱり知っていてプレイするのでは、最初の衝撃がどうしても薄らいでしまうと思うので。
――他社作品とのコラボレーションとしては『MGS3サブシスタンス』に収録された『サルゲッチュ』とのコラボが、先駆けともいえますね。

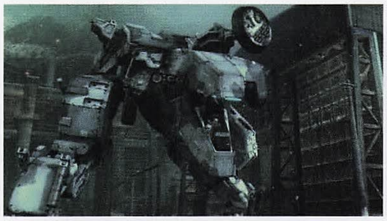
「ゲームの大きな変化のなかで、どうあるべきか、

解説2

METAL GEAR SAGA
『MGS』が問いかけてきたこと

スネークと呼ばれた男達が伝えてきたメッセージ

全世界累計販売本数2,770万本（2009年12月末時点）を超える『MGS』シリーズは、いつも新たなゲームの楽しみとともに、さまざまなメッセージを我々に投げかけてきた。ここではシリーズ作品のテーマとともに、スネーク達の生き様を振り返る。


◀核搭載二足歩行戦車メタルギアと反核も重要なテーマの一つ。

GENE
受け継がれる遺伝子 そして自分自身が未来へ語り継ぐべき意志

遺伝子
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

かつて史上最強の兵士であるBIGBOSSの遺伝子より生み出された、ソリッドとリキッドの2人のスネーク。前者はその遺伝子の運命から逃れるかのごとく隠遁し、後者はその遺伝子を超えた存在になろう躍起する。そして遺伝子の螺旋に刻まれた運命のように、シャドー・モセス島で出会う2匹の蛇。だが遺伝子は計画を記したプログラムでしかなく、決して運命を予言するものではない。最終的にもう1つの呪われた運命＝FOXDIEを背負ったソリッドだが、自分の意志で過去を語り伝え、自分の意志で未来を創ることを決意する。

▶一方ソリッドにコンプレックスを抱きあがいたリキッドは、FOXDIEに倒れる。だが2人の戦いはここで終わらず、新たな形で続いていく。



MEME
雷電という若者をとおしてプレイヤーが体験するS3計画の真実

文化的遺伝子
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

ミーム（MEME＝文化的遺伝子）とは、DNAに刻まれた遺伝情報では伝わらない、記憶、思想、歴史を伝えるべきもの。リチャード・ドーキンスが提唱したこの概念は、ミームが人々の心から心へ受け継がれ、やがて遺伝子淘汰のごとく、多くの人の記憶に残ったものが文化を形作ることを表している。そして作中においては、愛国者達による情報のデジタル化と統制という形でプレイヤーの前に投げかけられた。その愛国者達とソリダス・スネークに抗う存在として、さらにゲームプレイヤー自身の投影として、若き戦士・雷電は戦うことに…。

▶もう1人のスネークであるソリダス。彼は愛国者達に抗うものの、BIGBOSSと同じく自らが育てた戦士（雷電）と戦って敗れることに。



小島：それよりさらに前でいうと、一番最初は『ANUBIS』でアトラスの金子一馬さんとのコラボレーションを実現した時ですね。あの時代のゲーム業界はまだ封建的だったので「あり得ない」と驚かれたんですが、今やさまざまな方がやられているようなので、今回は最終型としてこれ以上のものはない、というものを考えて『MHP 2ndG』とコラボしました。辻本さん(『MHP 2ndG』プロデューサー・辻本良三氏）とは『MGS4』が終わった直後にお会いして、やること自体はトントン拍子で進みましたね。ただ開発については、お互いに開発の文化や使っているツール、モデルの構造などが違っているため、簡単ではなかったです。最後はモンスターの動きを目でコピーして動きをつけましたから。

新たな時代と挑戦によって生まれる新たなゲームに向けて

「この世に置き去りにされた人間だ
愛した彼女に答えを聴くまで、死ぬこともできない…」
【ストレンジラブ／『MGS PW』より】

――ちなみに先日の完成披露発表会では、一般のお客さんを数多く招待して、ツイッターでつぶやきを実況してもらうという試みをされていましたが、やってみた感触はいかがですか？

小島：最近は僕自身もブログやラジオを放ってツイッターばかりやっているんですが（笑）、招待した方々には喜んでもらえたと思います。ただツイッターの場合、その多数のつぶやきが外側に向かってどう広がっているかの実感がまだないですね。宣伝もインタビューも、全部ツイッターでやってやろうかとも思いますが（笑）、距離感の取り方が難しくはあります。

――ツイッターは使い方によっては、作り手の思いを伝えたい人にダイレクトに伝えられそうですが。

小島：それはどうでしょう。使い方にもよると思うんですが、基本は伝言ゲームですよね。誰かが言ったことをその場にいた人が伝えて、また別の人に伝えていくうちに、ちょっとずつ中身が変わっていく。だから必ずしも、伝えたい人にきちんと伝わるわけではないと思います。さらに一般的な利用の仕方としては、なにか気になることをつぶやいて、フォローして、おもしろくなくなったら飽きるだけ。今はまだYoutubeなどと同じく、タダでヒマつぶしができるエンターテイメントのひとつとして使われている感じですね。

――エンターテイメントの形といえば、監督は「『MGS PW』は、いずれ来るであろうプラットフォームに依存しないゲームの時代を見据えて作った」と発表会で語られていました。それについても詳しくお聞かせください。

小島：見据えて……というよりも、いずれ確実にそうなるでしょう。僕もiPhoneを使っていますが、携帯電話もテレビもネットも文庫もこれ1つで全部いけるわけですよ。最終的にはクラウドコンピューティングの時代になる前後のどこかで、ものすごく高性能な携帯マシンが登場した時に、大きな変化が起きると思います。その時に人々がどうなるかというと、コミュニケーションが広がるのではなく、自分の殻を背負ったまま外に出ていくだけなんですね。ある意味自分の家をそのまま持って歩いているようなもので、外側ではなく、より内側に入りこんでいく。今だって、電車の中のみんなが外の景色も見ずに、友達とごはんを食べている瞬間でさえ携帯電話を見ているのは、そういうことです。自分の殻（Shell）というかポッド（Pod）ともいえますが、それぞれがこのPodを背負っているだけなんですよ。今の子供達についても、友達の家に集まったときでさえ、みんな別のことをやって遊んでいる。それをコミュニケーションとは言わないですよね。いわば“場”が欲しいだけなんです。もちろん、そういう時代になってほしいと言っているわけではなくて、もうそうなることが見えている。だから、そういう時代にどうあるべきか、どういうゲームを作るべきか、ということを考えています。

――会場では「それを踏まえ、次は最先端のテクノロジーとプラットフォームで（フィギュアスケートに例えて）4回転ジャンプ、むしろ5回転ジャンプをしていきたい」という発言もありました。

小島：もう1年半“飛んで”いませんから、不安もありますね。語るべきテーマ的な部分には不安は何もないんですけれど、テクノロジーについては、海外のみなさんを中心にスゴイ所まで行っていますから。でもそこに切り込んで行きたい。というか、行かないといけないと思っています。

――ちなみに最新のプラットフォームということで、iPadやゲームの3D化についてはいかがですか？

小島：iPadも家の中で扱うハードとしてはいいんじゃないかと思いますよ。でもゲーム機という面では、やっぱり僕はグリップ感のあるマシンで、ちゃんとマニアックなゲームを作りたいですね。3Dについては時代の流れではありますが、まだ現時点では白黒テレビがカラーテレビになったのと同じくらいの変化ではないでしょうか。いずれ自分で自由にピントが合わせられるような3D映像が出てきたら、それが本番かもしれません。ちなみに最新のプラットフォームとはいいましたが、「据え置きゲーム機は性能が高い」「携帯機は持ち歩けるけど性能は低い」というイメージを持たれているとしたら、そんな時代はすぐになくなると思います。かつてコンシューマ機とアーケード機の関係性が逆転したように。そしてその「性能の差」というスタート地点がなくなった時に何を作るべきか、それが重要になるでしょう。

――さて、いよいよ『MGS PW』の発売が秒読みになり、TGSでの決勝に向けて大会が開かれることも発表されました。最後にプレイを待ちわびているユーザーのみなさんにメッセージをお願いします。

小島：『MGS PW』にはいろいろな選択と遊びの幅を入れてあるので、好きなように楽しんでください。公開中のプレイ動画にしても「こうやって遊んでみました」という提案なので、『MGS PW』のプレイのあり方を定義づけるものではありません。従来の『MGS』シリーズの遊び方でプレイしたい人はストイックに潜入していいと思いますし、マザーベースのやり込み要素も必須ではなく、ほったらかしにしてもいいんです。まあ、友達にマザーベースやアイテムの自慢をされるとやりたくなるかもしれませんが（笑）。大会も含めていろいろと用意しているので、長く楽しんでもらえると思います。

――個人的にもどのような遊びのスタイルが生まれるか楽しみです。

小島：本当に自分の好きにやってくれたらいいと思うんですよ。話に出たプレイ時間や難易度にしても、その人の遊び方しだいだったりするんです。ゲームだけではなく何をするにしても、自分で選び、自分ならではの方法でやっていかないと、その先は何もないですから。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

人々が自分の殻を背負い、より内側に入っていく時代に どういうゲームを作るべきかを考えています」

SCENE
時代のなかに生き、時代に翻弄され、時代に抗う者達

時代

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

世界が「冷戦」状態にあった時代――1964年。第二次大戦の英雄ザ・ボスのソ連亡命と、ヴォルギン大佐の核発射により、1人の男の運命は大きく変わる。男のコードネームはネイキッド・スネーク。かつてザ・ボスの最後の弟子だった男。のちにBIGBOSSと呼ばれる男。そして作戦の最終任務であるザ・ボスの抹殺を果たしたスネークは“時代”によって変わる価値観のなかで、自分なりの「己への忠の尽くし方」を模索しはじめる。彼自身、やがて時代のなかで世界に干渉し、時代と世界に抗うことになるとも知らずに……。

▶ザ・ボスがのちのスネークに与えた影響は非常に大きい。



SENCE
老いた蛇の最期の意志 その歩みはやがて すべての真実へとたどり着く

精神

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

のちの時代へ最も伝えにくいもの、だが最も伝えなければならないもの――それは精神や意志。年老いたソリッド・スネークはリキッド・オセロットを追い、彼との決着をつけることで、自らの意志を貫こうとする。遺伝子が彼を追いつめ、ナノマシンによる愛国者達の情報統制が進行し、時代が英雄を不要のものとするなかで繰り広げられる、老蛇（オールド・スネーク）の絶望的な戦い。そしてすべてが終わり、すべてに別れを告げ、ソリッドの命が燃え尽きようとするとき、彼の原点との出会い、真実との出会いが待ち受ける。

▶BIGBOSSの遺伝子の影響で年老いたスネークの最期は!?



PEACE
平和を願う少女の想いが 男達を戦場に立たせ、やがて……

平和

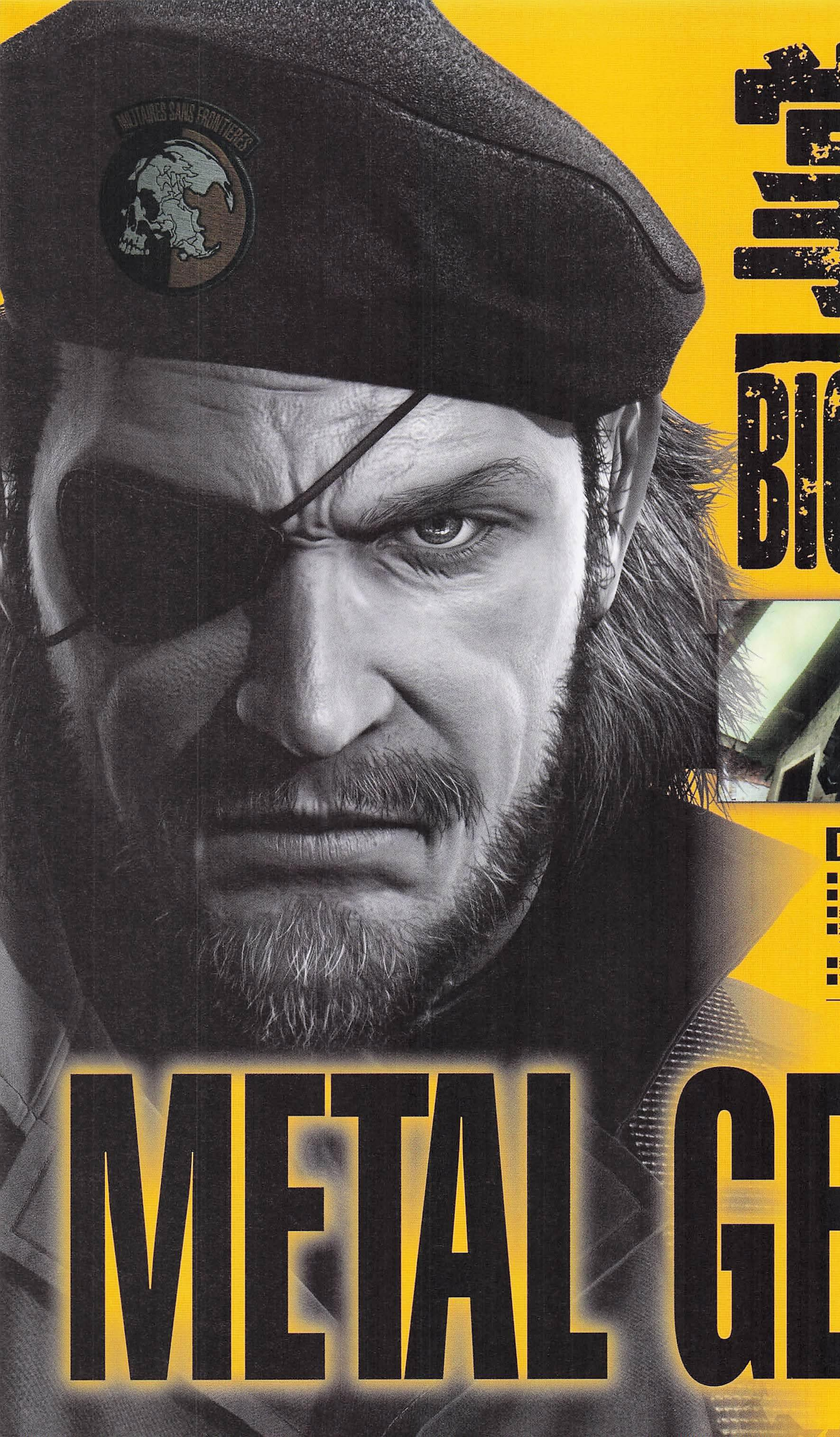
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

中米に位置する「軍なき国家」コスタリカ。そこから訪れた1人の男と1人の少女の願い、そして忘れえぬあの人物へのこだわりが、BIGBOSSの称号を得ながらも国を捨てた男の運命を変える。抑止力という理論による冷戦下の平和。世界を滅ぼすのに十分すぎる量の核兵器がにらみ合うことで生み出される平和。その平和が持つ矛盾に対して「国境なき軍隊（MILITAIRES SANS FRONTIERES)」として銃を向けることになるBIGBOSS＝スネークは、やがて自分自身、あと戻りのできない“抑止力”となっていく。

▶拡大していく「国境なき軍隊」のマザーベース。



掌の<ruby>BIGBOSS</ruby>







DATA

■PSP
■ACT（タクティカル・エスピオナージ・オペレーション）
■発売日：4月29日
■通常版：¥5,229（税込）、DL版：¥4,700（税込）、プレミアムパッケージ版：¥26,980（税込）
■発売元：KONAMI／開発元：小島プロダクション
■アドホックモード対応、1～6人プレイ可能

METAL GEAR

中で紡がれる の新たなる伝説







“メタルギアサーガ” 第二章の開幕

“スネーク” と呼ばれる男（達）の生き様を描くドラマと確固たるメッセージ性、
戦闘ではなく “潜入” を主軸としたアクション、そしてそれらを彩る多彩な遊び要素……。
そんな『MGS』シリーズの核ともいえる要素を継承しつつ、
新たなゲーム性の広がりを獲得するに至ったのが、
最新作『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER（以下MGS PW）』だ。
いよいよ発売を間近に控えた今号では、その膨大な魅力を6つの断片（PIECE）から紐解く。

SOLID PEACE WALKER

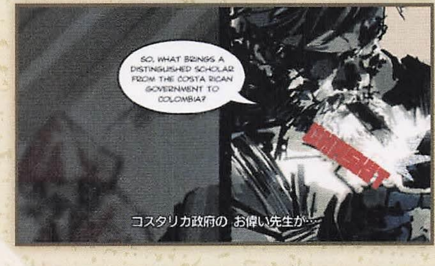
METAL GEAR SOLID

PIECE:01

正伝

BIGBOSSの新たな伝説を描く!

東西冷戦下の1974年を舞台に、BIGBOSSの称号を米国から与えられた男（スネーク）の生き様を追体験していく本作。今回テーマとして描かれるのは「抑止力」であり、「平和を維持するために軍事力を拡大していく」という矛盾に対して、BIGBOSSはどういった形で答えを導き出すのだろうか……。



◀軍隊を持たない国家・コスタリカからの救助要請が、彼の運命を変えていく。

MGS SAGA ………… P.18

PLAYER'S IMPRESSION

冷戦下の緊張、そして冷戦の終結を見てきた世代でなくても、あの時代背景をわかりやすく理解できる、ある意味教科書のような物語だろう。今もなぜ「核軍縮」が叫ばれれるのか、その始まりを確かめてみてほしい。

PIECE：02

潜入

SNEAKING ………… P.22



▲進化を遂げた『MGS PW』における潜入アクションを分析。魅力を掘り下げていく！



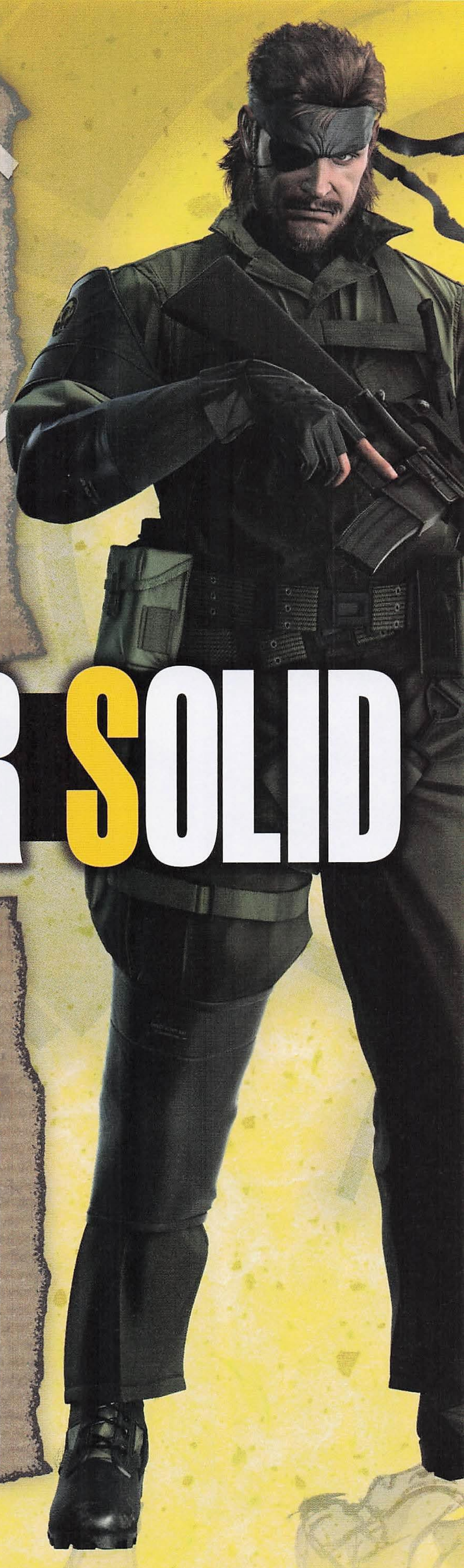
▶CQCは使用する機会が多い。その多彩な攻撃バリエーションもしっかり把握しておきたい。

『MGS』の柱となるスニーキングミッションを総まとめ!

基本操作、ミッションの選択、画面の見方、兵士たちの行動、戦闘の5つの要素に分け、プレイするにあたって覚えておきたいアクション関連の要素を紹介。「シューター・アクション・ハンター」の3タイプの操作方法も一覧表で掲載しているので、プレイ前に予習しておこう。

PLAYER'S IMPRESSION

体験版の『未完成抑止版』と比べ、あらゆる部分がグレードアップされ、ついに"完成版"になった本作。基本システムはシリーズの流れを汲みつつ、新要素が巧みに採り入れられていて、進化を遂げた潜入ミッションを満喫できるだろう。また、兵士集めはコレクション性も高く、フルトン回収がやみ付きになるはず！





PEACE WALKER を表す6つのPIECE

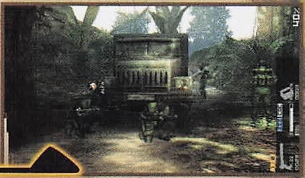
PIECE:03 潜友

PLAYER'S IMPRESSION

対戦ではなく、協力プレイをメインにした初作品となる本作。友達（潜友）との協力プレイは楽しく、プレイ中は盛り上がってつい大声を出してしまうことも。現実の友達を潜友に誘えば、絆もより深まる！

協力プレイがアツイ!

協力プレイの手順、軸となる2つのシステム、そして協力プレイならではの要素を3つのポイントに分けて紹介！もちろん、最大6人同時プレイが可能な対戦モードについてもバッチリカバー。



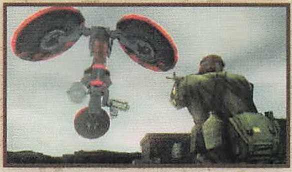
▲2つのシステムを利用するのがポイントに！

CO-OPS ········· P.26

PIECE:04 強敵

相手を把握して対処せよ!

プレイヤーの前に立ちはだかる数多くの強敵。そんな相手達を、本シリーズ初登場となるAI兵器中心に解説。



▲人工知能を搭載したAI兵器。現在までに判明している恐るべき性能を紹介しよう。

ENEMY ······ P.28

PLAYER'S IMPRESSION

登場する兵士や一部の兵器は、強敵でもあるが心強い潜友（仲間）にもなる。それぞれの特徴を把握して、ときには1人で、ときには頼もしき潜友達と立ち向かえ！

PIFCE：05 発展

自分だけの拠点になる!

兵士を集めると発展する国境なき軍隊の拠点・通称マザーベース。集めた兵士達の活用方法、そして実行可能になるシステム群をチャート形式で解説する。武器やアイテムの種類にも注目！



▲マザーベースの発展は軍事力の拡大になり、やがて抑止力の強化となる。

MOTHER BASE ········· P.30

PLAYER'S IMPRESSION

兵士を集めてマザーベースを拡張し、武器開発や食料生産する遊び方は経営SLGに近い。それは"OPERATIONS"と呼ぶにふさわしく、きっと任務より兵士集めに夢中になる人もいるはず。

PIECE:06 共演

夢のコラボがここに!

本作は数多くの企業とコラボレーションを実現し、人気アイテムがゲーム内に登場する。さらに、『アサシンクリードⅡ』や『モンスターハンターポータブル 2nd G』とタッグを組んだ、"ゲーム内コラボ"が実現。ここではそのすべてをあますことなく公開する！



▲夢か幻か!? あのティガレックスを討伐できる！

PLAYER'S IMPRESSION

単に企画的なオマケでなく、作戦で役立つアイテムが満載のコラボレート商品類。特にLIFEを回復できるドリトス、ボンカレーは大活躍。そして、何度も使っていると実際にも食べたく&飲みたくなったりと、スネークとのシンクロ率もハンパなく上がる上がる！

COLLABORATION ········· P.34

Piece of MGS PW　I

正伝 MGS SAGA

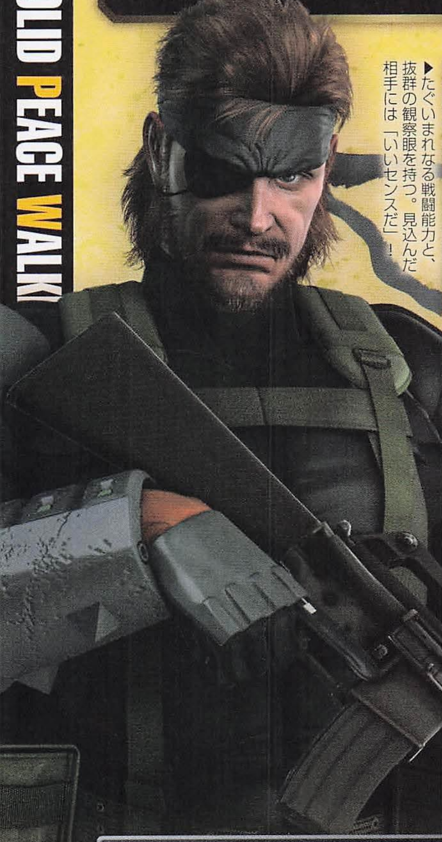
“MGSサーガ”最新章は『MGS3』から10年後!

『METAL GEAR』から『MGS4』まで、半世紀以上にわたるサーガをゲームで紡いできた『MGS』シリーズ。本作はBIGBOSSの称号を与えられたネイキッド・スネークが主役の物語の3作目で、登場人物や時代背景などに『MGS3』とのつながりが多い。そこで『MGS PW』のストーリーをより深く楽しむため、ここではまず『MGS3』で描かれた2人の“ボス”の人物像と背景に迫る。





▶BIGBOSS伝説の始まりを描いた『MGS3』は、現在ベスト版が￥1,800(税込)で発売中。





▶たぐいまれなる戦闘能力と、抜群の観察眼を持つ。見込んだ相手には「いいセンスだ」!

BIGBOSS(ビッグボス)という男

「ネイキッド・スネーク」のコードネームで呼ばれ、『MGS3』『MPO』『MGS PW』の主人公であるBIGBOSS。その後のシリーズにも常にかかわり続ける“メタルギアサーガ”の最重要人物である。BIGBOSSという称号は、『MGS3』で特殊部隊の母といわれ、自らの師でもあるザ・ボスを倒して与えられたものである。だが、それは彼が望んで得たものではなく、彼はその称号を自ら名乗ることをよしとしていない。

人間味たっぷりの最強タフガイ

すべてが現地調達という過酷な単独潜入任務をこなし、拷問にも耐え抜いたりと、精神面はかなりタフ。基本的に何でも食べるが、キノコ類は苦手。会話のユーモアセンスもあり、人間味に溢れている。



▲ツチノコも捕獲したらまず食べる。っていいのか!?

20世紀最強の戦士にしてカリスマ



▲近距離の敵兵を一瞬で無力化する、強力なCQC!

銃火器の扱いはもちろん、ザ・ボスと共同開発した近接戦闘術CQCも使いこなす高い戦闘能力。『MPO』では、カリスマ性の高さから人心掌握にも長けているという一面も明らかになり、本作でも生かされている。

After MGS PW　最強戦士としての遺伝子と3人のスネーク



◀クローン故の不具合の治療のため、『MGS』でリキッドはBIGBOSSの遺体を要求。

BIGBOSSの優れた戦闘能力は、「恐るべき子供達計画」により軍事的に利用されていく。なお、彼はビキニ環礁の水爆実験での被爆で子を成せない体のため、遺伝子から直接クローンを生み出す方法が選ばれた。そして1972年、ソルジャー遺伝子と呼ばれる細胞標本から、3人のスネークが誕生した。



▲同じ父から生まれた3人の兄弟は、ソリッドを中心に対峙していく……。

MGS3で遂行された

バーチャス(貞淑なる)ミッション

冷戦下の1964年。兵器開発者ソコロフ奪還のため、ネイキッド・スネークはソ連に潜入。ソコロフと合流するも、亡命したザ・ボスが現れスネークは重傷を負わされる。そして、新型兵器シャゴホッドを入手したヴォルギンは、ザ・ボスが持ち込んだ核をソコロフ設計局へと撃ち込んだ。



◀小型核弾頭を手土産にソ連へ亡命したザ・ボス。その真意は?



▶ヴォルギンの凶行により、物語は思わぬ方向へと動き出す…。

ソコロフ/グラーニン





◀ともにソ連の兵器開発者。ヴォルギンがシャゴホッドを採用したため、グラーニンの二足歩行戦車の研究は米国へ流れ、後のメタルギアに!?

ヴォルギン



◀賢者の遺産の資金を武器に、現政権からの権力奪取を狙うGRUの大佐。

MGS SIDE　REAL SIDE

HISTORY OF 1942→1974

1942
米:陸軍技術本部、原爆開発計画(マンハッタン計画)開始。
ザ・ボスが「コブラ部隊」を設立。翌年、ノルマンディ上陸作戦に投入される。

コブラ部隊

第二次世界大戦当時、ザ・ボスが組織した特殊部隊。各隊員は、戦場で芽生える感情をコードネームとして持っている。



1945
米:ニューメキシコ州アラマゴードで世界初の原爆実験。
日:広島と長崎に原爆投下。
オタコンの父誕生。

1947
ザ・ボス、「コブラ部隊」を解散。

1950
ネイキッド・スネーク、ザ・ボスに弟子入り。

1951
米:ネヴァダエリア7で核実験「BUSTER DOG」を実施。ザ・ボス被爆。

1954
米:ビキニ環礁で水爆実験。ネイキッド・スネーク被爆。

1962
キューバ危機勃発。
ソコロフをソ連へ返還。

1963
米ソ間で部分的核実験禁止条約が締結。

1964
ベトナム戦争開始。
隠密特殊部隊FOXが「バーチャスミッション」「スネークイーター作戦」実施。ネイキッド・スネーク、BIGBOSSの称号を与えられる。



“ボス”の名を持つ2人

ネイキッド・スネークに与えられた称号BIGBOSSは特殊部隊の母と呼ばれた“ザ・ボス”を超える者という意味を持つ。「どちらかが死に、どちらかが生きる。生き残った者が跡を継ぐ。生き残った者がボスの称号を受け継ぐ」。英雄は同時に2人は存在できないとスネークに語ったザ・ボスは、自らを超え、その意志を継いでくれる者として、信頼し心を許した彼を選んだ……。



“忠を尽くす”という生き方

ザ・ボスが最も伝えたかったのは、何に対し忠を尽くして生きていくか。ということだった。やがてBIGBOSSは自身でその答えを見つけ、そこへと歩みだす。

近接戦闘術“CQC”

ザ・ボスとBIGBOSSが研究して生み出したCQC。一瞬で相手を拘束し、無力化する近接戦闘術だ。『MGS4』ではソリッド・スネークが進化したCQCを披露した。



THE BOSS（ザ・ボス）という女

第二次世界大戦下にコブラ部隊を組織し、自らも「ザ・ジョイ」のコードネームで作戦に参加したザ・ボス。その愛弟子であるBIGBOSSとは、師弟や戦友、そして男女の関係を超えた絆で結ばれた存在で、互いの生き方に大きな影響を与えた。なお、彼女自身は軍人として国に忠を尽くし続けた結果、夫をその手で殺し、我が子までも奪われるなど、人生を時代にもて遊ばれ続けた。



▲相手が弟子でも愛する人でも、戦場では私情を一切挟まぬ冷徹さを持つ。



2つの任務を振り返る

スネークイーター作戦

バーチャスミッションから1週間後。米国はソ連に撃ち込まれた核に対する自国の潔白を証明すべく、スネークをソ連へ送り込む。新たな目的はソコロフの奪還とシャゴホッドの調査・破壊。そしてザ・ボスの抹殺。行く手を阻むコブラ部隊と、ヴォルギンが乗るシャゴホッドを撃破したスネークは、ザ・ボスとの最後の戦いへ……。



◀賢者の遺産を狙う様々な組織の動きが、ヴォルギンの口から明らかに。



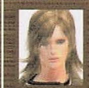
▶エヴァのサポートを受けつつ戦う、シャゴホッドとの決戦。「まだ終わってなぁい！」。

オセロット



◀山猫部隊を率いるエリート少佐。シリーズに欠かせない男だが、本作は!?

エヴァ



◀スネークに協力した内通者。ザ・ボスから真実を聞き、スネークに伝えた。

ゼロ



◀隠密部隊FOXを創設した司令官。遠隔地から無線でバックアップ。

ソ連への亡命の本当の目的は?



▲この行為も、実は祖国への忠だった。

ザ・ボスのソ連亡命は当初、ヴォルギンから賢者の遺産を奪うための偽装亡命だった。しかしヴォルギンの暴走で一転、祖国アメリカにより、ソ連を核攻撃した裏切り者にされてしまう。そしてザ・ボス抹殺の命令がスネークに下る。

強さ速さ巧さ、すべてスネーク以上の実力者

パトリオットを片手で扱い、スネークをいとも簡単にCQCで投げ飛ばすなど、力強さを備えた女性。そして、一瞬で相手の銃を解体するスピードと、テクニックを併せ持つ。伝説の英雄と称されるだけあり、あらゆるシーンでスネークの一歩先を行く、鉄壁の強さを見せつけた。



◀『MGS3』の最後の戦いでは、ついに彼女と直接対決することに。

Role in MGS PW 謎の音声データ、その遺志は今作にも…?



▲BIGBOSSと死闘を繰り広げ、ザ・ボスは彼の手でその生涯を閉じた…。

TGS2009で公開されたPVと、小島プロダクションの特設サイト上で現在公開中の謎の音声データ。そこではザ・ボスと思われる声をはっきりと聴き取ることができる。まさかザ・ボスは生きていたのだろうか？　誰もが涙したあの『MGS3』のラストを考えると、それはありえないことなのだが、はたしてこの音声の主とその真相とはいったい……!?

1969　米・アポロ計画実施。初の有人月面着陸。

1970　サンヒエロニモ半島で、ジーン率いるFOXが武装蜂起。ゼロ少佐、FOXを解散。

サンヒエロニモ半島事件
反乱を起こしたFOXに囚われたBIGBOSSが、コロンビアのサンヒエロニモ半島で、ロイ・キャンベルらと協力して戦った。

1971　ビッグボスが、特殊部隊FOXHOUNDを設立。

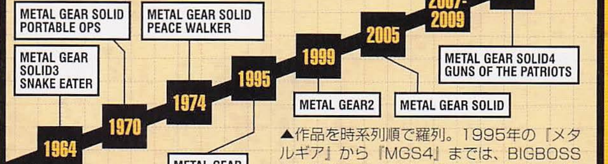
特殊部隊FOXHOUND
BIGBOSSが設立した特殊部隊。副司令官はロイ・キャンベル。のちにはグレイ・フォックスやソリッド・スネークらが所属。

1972　「恐るべき子供達計画」により、ソリッド・スネーク、リキッド・スネーク、ソリダス・スネークの3人が誕生。

1974　ガルベスから依頼を受け、コスタリカにてビッグボス率いる“国境なき軍隊”が動き出す。

→『MGS PW』へと続く

メタルギアサーガの流れ



▲作品を時系列順で羅列。1995年の『メタルギア』から『MGS4』までは、BIGBOSSの遺伝子を継ぐソリッド・スネークが主人公。



戦闘と潜入のスペシャリスト。1964年に"ザ・ボス"を倒して世界全面核戦争の危機を救い、"BIGBOSS"の称号を得た英雄。



▲"国境なき軍隊"を率いて新たな戦いに臨むスネーク。CQCを直伝した猛者揃い！



◀真のBIGBOSSとしてカリスマ性を発揮する姿が描かれる？

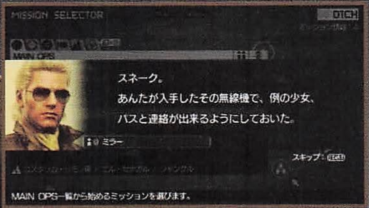
SNAKE スネーク

CV:大塚明夫





国境なき軍隊の運営担当のサブリーダー。米軍占領下の日本で、GHQの将校と日本人女性の間に生まれたハーフで、ファーストネームは和平（カズヒラ）。米国の大学を卒業後、日本の自衛隊に入隊。除隊後は傭兵として転戦し、コロンビアでスネークと出会う。



◀潜入中のスネークを、バックアップするのも彼の仕事。

MILLER ミラー

CV:杉田智和



考察① 『MGS』のミラーとの関係は？

ミラーという名とサングラスをかけた風貌は、『MGS』でソリッド・スネークをサポートしたマスター・ミラーを彷彿させる。同一人物なのだろうか？



▲トレードマークのサングラスも共通だ。

考察② "平和"と"和平"という名前

パスとミラーの名前は、ともに本作のテーマでもある"PEACE"の意味を含んでいるのが興味深い。なお、平和は戦争がなく世が安穏であることを指し、和平は和睦して平和になることを意味する。



ワイルドな印象の女戦士。黄色のスカーフ＋軍服というスタイルはミラーと似ており、国境なき軍隊の所属だと思われる。イラストではくわえタバコをしており、スネークと気が合うかもしれない。チコの姉のようだ。

AMANDA アマンダ

CV:朴璐美





アマンダの弟で、シリーズ初となる少年兵。姿だけは一人前だが、子供扱いされるのを極端に嫌う。姉と同じスカーフや軍服姿から、彼も国境なき軍隊の一員と思われる。どんな活躍をしてくれるのか。

CHICO チコ

CV:井上喜久子





名前以外は一切がベールに包まれた女性で、敵か味方かも不明。身軽な服装からは、諜報員的な印象も受ける。

CÉCILE セシール

CV:小林ゆう



PEACE WALKERの

『MGS PW』のストーリーで中心となる人物は、ここで紹介する10人。しかし、その素性や所属が明らかになっているのはわずかで、現状そのほとんどが語られていない。これまでに判明している情報とそれを元にした相関図も、ストーリーを進めることで各人物の真の目的が明らかになり、大きく変わっていくだろう。

STORY

核廃絶の気運が高まり、東西冷戦の緊張が緩和されつつあった1974年……。BIGBOSS（スネーク）は南米のコロンビアで"国境なき軍隊（MSF）"を組織していた。そんな彼のもとに"軍なき国家"、コスタリカからガルベス教授とパスが訪ねてくる。冷戦時の中南米で、奇跡的に平和を保っていたコスタリカ。だが彼らの話では最近、国内で謎の武装集団が活動を開始し、平和が揺らぎ始めているという。憲法により常備軍を持たないコスタリカは武装集団に対抗できず、ガルベス達はその排除をスネークに依頼しに来たのだ。"軍なき国家"のために動き出す"国境なき軍隊"。この戦いの先に待つのは天国か、それとも地獄か……。BIGBOSSの新たな伝説が、今、ここに幕を開く。



▲コスタリカに侵入した武装集団は、兵士だけでなく戦車やヘリなどの最新兵器も大量に持ち込んでいる。その目的は？

CHECK アーティストデモ中には操作もできる！

本作には3Dのイベントデモシーン以外に、アーティストデモを用意。シーンによってはズームしたり、3DSTGのように射撃の狙いを付ける場合もある。



◀入力タイミングはボタンの表示で確認。

MGS PW KEYWORD

■コロンビア：コスタリカの南東、南米の北西に位置する共和国。カリブ海に面した北部沿岸にサンヒエロニモ半島がある。本作はここにある"国境なき軍隊"の拠点から始まる。

■国境なき軍隊（MILITAIRES SANS FRONTIERES／ミリテール・サン・フロンティエール）：略称は「MSF」。国家に帰属しない軍隊で、国家や思想で区別せずどんな相手とも戦う。だが、金で働く戦争請負屋とは異なり、BIGBOSSの考えのもとで運営されている。

MILITAIRES SANS FRONTIERES

■アウターヘヴン（OUTER HEAVEN）：戦士が唯一「生の充足」を得られる争乱の世界を作るため、のちにBIGBOSSが築いた武装要塞国家。1995年が舞台の『メタルギア』に登場し、その理想は自分の遺伝子を継ぐソリッド・スネークの手によって打ち砕かれた。

■コスタリカ：北米と南米の中間に位置する共和国（地図参照）。憲法12条の「常設の組織としての軍隊はこれを禁止する」を守り、冷戦当時、東西冷戦のパワーバランスの鍵を握るといわれていた中南米で、軍隊を持たずに平和を維持した。1973年頃から謎の武装集団が目撃されはじめた。



■ニカラグア：コスタリカの北西に位置する、地続きの隣国。国内ではソモサ政権と、反政府組織であるサンディニスタ（FSLN）が対立しており、1979年には同組織がニカラグア革命を成功に導いている。本作ではスネークがその指揮官と接触するらしい。

■冷戦：1945年（第二次世界大戦終結）頃から、1991年（ソ連崩壊）頃まで続いた、一触即発の緊迫した社会構造。核兵器の抑止力を背景に、多くの国が米国を筆頭とする資本主義（西側）と、ソ連が筆頭の社会主義（東側）に二分化。政治、軍事、経済、科学技術などあらゆる分野で対立した。しかし、直接的な武力衝突は生じず、直接衝突を「熱い戦争」と呼ぶのに対して「冷たい戦争（冷戦）」と呼ばれた。

■抑止力：何かをするとリスクを伴うことを相手に知らしめ、その行為を思いとどまらせる力。冷戦下の世界では核兵器がその役



ガルベス教授のもと、コスタリカで平和憲法を学んでいる少女。一時、謎の武装集団に捕まっていたが脱出をはたし、ガルベスとともにスネークのもとを訪れる。その名はコスタリカの公用語であるスペイン語で“平和”を意味し、今作のヒロイン的なポジションを担う。





▲コスタリカの窮状を訴えるガルベスとともに、危険を冒してMSFを来訪。

◀彼女の純真な願いは、BIGBOSSに届くのか!?

PAZ パス
CV:水樹奈々





パスの恩師で、数十年にわたり平和を説き続けてきたという国連平和大学の教授。パスとともにスネークのもとを訪れ“国境なき軍隊”にコスタリカで活動する謎の武装集団の排除を依頼する。真っ赤な右手は機械化された義手だが、その手を失った理由は今のところ不明。





▲祖国コスタリカの危機を救ってほしいという願いは、はたして本心なのか!?

◀義手の先にはライターが隠されている！

GÁLVEZ ガルベス
CV:大塚芳忠

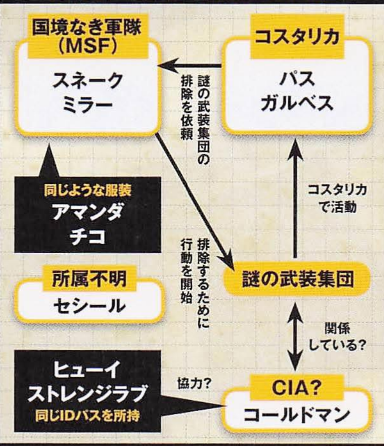


物語を紡ぐ10人



▲ひとクセもふたクセもありそうな人物ばかりが登場する。敵は、味方はいったい誰だ!?

判明中の10人の所属と相関図





顔立ちと鋭い眼光から、大物の風格を漂わせる男。スネークと敵対するのであれば、今までにない頭脳派の敵になりそうだ。また、トレーラーで確認できる後頭部のピースマークにはどんな意味が？

COLDMAN コールドマン
CV:麦人



考察③ 第3の組織の関係者!?

公開中のPVなどを見る限り、どうやらCIA（米国）の手がこの中南米にも及んでいるらしい。となると、やけに小奇麗でしかも威圧感のある人物像から、コールドマンはその関係者と予想するのが自然ではないだろうか。となると、彼と会話していたヒューイも、そうなのだろうか。



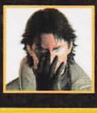
1974年という時代背景にしては、ハイテクな車イスに座る知的な雰囲気を持つ男。公開されているPVでは、コールドマンとの会話で「開発に協力した」などのセリフを確認できる。もしかすると今回BIGBOSSの前に立ちふさがる、巨大AI兵器の製作者の1人なのだろうか？

HUEY ヒューイ
CV：田中秀幸



考察④ オタコンとの関係は？

丸眼鏡と声優から察すると、オタコンの血縁者であると考えられる。オタコンは兵器開発の天才でスネークの親友だったが、彼は？



◀ソリッドとは切っても切れない関係だ。



「奇妙な愛」というコードネームと思われる名前のみが公開されている女性。胸元のパスカードはヒューイのものと色違いで、CIAの関係者と予想される。

STRANGELOVE ストレンジラブ
CV:菊地由美



考察⑤ AI兵器に関わる人物か？

「STRANGELOVE」という聞きなれない言葉。これは1964年公開の、スタンリー・キューブリック監督の映画「博士の異常な愛情」の原題に使われている単語だ。これまでも作中に映画ネタが登場することが多かったシリーズだけに、なんらかのモチーフになっている可能性大。映画の時代も冷戦下を舞台にした物語なので、プレイ前に鑑賞すれば、本作がより味わい深くなるかも!?

割を果たしており、互いに核を持つことで相手の核兵器使用を理論上不可能にしていた。この構図は核による抑止力「核抑止」と呼ばれていた。

■AI兵器：人工知能＝AIを搭載した巨大無人兵器。有人ではありえない機動性を誇り、強力な重火器を搭載している。VOCALOIDで制作された音源によって、戦闘中はさまざまな言葉を発してくる。なお、黒と赤で彩られた円柱状のパーツ内には、AI兵器の頭脳となるチップがあるらしい。公開されているPVからは、これらを開発したのがヒューイ&ストレンジラブと予想できる。

■ピースウォーカー（平和歩行計画）：本作のタイトルでもあり、TGS2009で公開されたPVに登場する言葉。謎の武装集団が遂行しようとしている計画の名前だと思われる。『MGS』シリーズで歩行と言えば、二足歩行戦車・メタルギアが真っ先に思い浮かぶが、巨大AI兵器として登場するのだろうか!?

■メタルギア：地球上のあらゆる地点からの核攻撃を可能にする、核搭載二足歩行戦車のこと。『MGS』ではオタコンことハル・エメリッヒが、メタルギアREXを開発した。



◀巨大AI兵器・ピューパに運ばれる謎の機体には、ピースウォーカーの文字を確認できる。

1974年ってどんな年？

■政治：田中角栄首相が退陣。アメリカでは、ニクソン大統領がウォータゲート事件の責任を追及され辞任。5月には、インドが初の地下核実験を実施した。

■スポーツ：巨人・長島茂雄選手が「巨人軍は永遠に不滅です」の名言を残し引退した。

■文化:【アニメ】「アルプスの少女ハイジ」「宇宙戦艦ヤマト」／【音楽】山口百恵「ひと夏の経験」、西城秀樹「傷だらけのローラ」、フィンガー5「学園天国」、カーペンターズ「Yesterday Once More」／【映画】「ゴジラ対メカゴジラ」「007 黄金銃を持つ男」「エクソシスト」。

■その他：セブンイレブン第1号店が出店。

Piece of MGS PW Ⅱ

潜入
SNEAKING

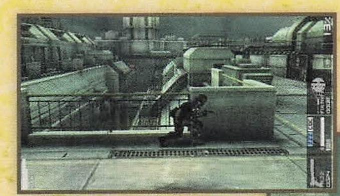
“隠密行動”を原則として任務に挑め！

『MGS』シリーズの醍醐味であり、本作でも余すことなく継承されているのが“隠密行動”を原則とするゲーム内容。ミッションは誰にも発見されず、なんの痕跡も残さずに遂行するのが基本で、常に緊張感あふれるスリリングな展開が楽しめる。ここからの4ページでは操作方法や基本アクションなど、本作をプレイするにあたって覚えておきたい要素をチェック。さらに「潜入」の魅力についても紹介していく。



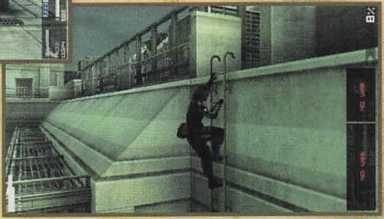
1 基本操作　3種類の操作タイプから、操作しやすいものを選ぼう

操作方法はシューター、アクション、ハンターの3タイプが用意されていて、オプションで変更できる。各タイプの大きな違いは攻撃方法。ゲームでは「銃を構える→射撃」というアクションがメインになるので、その操作がしやすいタイプを選択しよう。また移動中は警備している兵士が周囲にいないか確認するため、カメラを操作する機会も多い。カメラの操作方法もタイプを選ぶときに確かめておきたい。



アナログパッドで移動

◀移動は全タイプ共通でアナログパッドを使用。小さく倒すと足音を忍ばせて歩き、大きく倒すと走る。敵のいる場所、いない場所で使い分けられるように慣れておきたい。



ハシゴを登る

▶ハシゴや腰くらいの高さの段差を上るときは、その方向にアナログパッドを入力し続ければOK。上層階に見回りの兵士がいないか、上りきる前にカメラを操作して確認しよう。

3種類の操作タイプの特徴

シュータータイプ

『MGS4』やFPS系の操作をもとにしたタイプ。Lボタンで銃器を構え、Rボタンで射撃。カメラは◎⊗◬⧠ボタンで操作する。立ち止まって照準を動かす「精密射撃」の要素がないのが特徴だ。

アクションタイプ

『MGS3』や『MPO』の操作をもとにしたタイプ。Rボタンで銃器を構え、⧠ボタンで射撃。カメラは方向キーで操作。武器やアイテムの変更・着脱方法に特徴があり、◎ボタンを押しながら行う。

ハンタータイプ

『モンスターハンターポータブル 2nd G』の操作を取り入れたタイプ。抜刀・納刀の概念に近く、◬ボタンで銃器を構え（ボタンを離しても構えは維持）、◬ボタンで射撃。⧠ボタンで構えを解除する。

CHECK 過去のシリーズを踏襲しつつ、進化をとげた潜入ミッションが展開!!

「敵に発見されないように進む！」という原則は変わらないものの、ミッション内容、武器・アイテム、各種トラップなど、さまざまな点において過去の作品を大きく上回る『MGS PW』。各部の作り込みはわずかなスキも感じられないほどすさまじく、そこにはこれまでの常識が通用する部分と同時に、まったく通用しない部分も！　それらが巧みに織り交ぜられていて、本作がシリーズ初挑戦というビギナーから、過去の作品を網羅しているディープなファンまで対応した重厚な内容に仕上げられている。また本作の魅力の1つになっているCO-OPS(協力）プレイも、潜友と連携することで難関ミッションを突破できたり、2人以上でのみ使用できる武器もあるなど、1人では味わえない要素が盛りだくさん。各プレイヤーのストーリーの進行度に差があっても一緒にプレイできるなど、細かい配慮も抜かりないので、気の合う潜友を誘って本作の魅力を味わいつくしてほしい！



▲通路を巡回する浮遊型の監視兵器を発見。さまざまな敵をいかに無力化するか？　というのが本作の楽しみになる。進み方は1つではない！



協力プレイで難関突破！

◀互いに別行動をしたり、攻撃を集中して突破したりなど、協力プレイ時には多彩な作戦行動が可能になる。驚きと発見の連続になるだろう。

■各タイプの操作方法

	操作	シュータータイプ	アクションタイプ	ハンタータイプ
通常時	アナログパッド	キャラの移動（小さく倒すと静かに歩き、大きく倒すと走る）		
	方向キー：上	状況に応じたアクション／リロード	カメラ操作	
	方向キー：右	短く押すと武器の着脱（※）／長く押すと所持武器を表示（◎と⧠ボタンで選択）		
	方向キー：左	短く押すとアイテムの着脱（※）／長く押すと所持アイテムを表示（◎と⧠ボタンで選択）		
	方向キー：下	短く押すとしゃがむ・立つ／押し続けるとホフク		
	Lボタン	押し続けている間、武器を構える／短く押すとカメラ位置のリセット	カメラ位置のリセット	短く押すとカメラ位置のリセット+アイテムの着脱（※）／長く押すと所持アイテムを表示（◎と⧠ボタンで選択）
	Rボタン	打撃攻撃、CQC	押し続けている間、武器を構える	短く押すと武器の着脱（※）／長く押すと所持武器を表示（◎と⧠ボタンで選択）
	◬ボタン	カメラ操作	状況に応じたアクション	武器を構える
	⧠ボタン		打撃攻撃、CQC	打撃攻撃、CQC
	◎ボタン		◎ボタンを押しながらRボタンを短く押すと武器の着脱（※）／長く押すと所持武器を表示（左右ボタンで選択） ◎ボタンを押しながらRボタンを長く押すとアイテムの着脱（※）／長く押すと所持アイテムを表示（左右ボタンで選択）	状況に応じたアクション
	⊗ボタン		短く押すとしゃがむ・立つ／長く押すとホフク	
構え時	アナログパッド	正面を向いたまま移動	正面を向いたまま移動（精密射撃中は照準を操作）	
	方向キー：上	リロード	通常武器の構え時は照準の操作／通常武器の精密射撃時は肩越しカメラの左右切り替え（上下は未使用）／双眼鏡・狙撃銃の精密射撃時は左右で倍率変更（上下は未使用）	
	方向キー：右	肩越しカメラの左右切り替え／双眼鏡・狙撃銃の構え時は左右で倍率変更		
	方向キー：左			
	方向キー：下	しゃがむ・立つ		
	Lボタン	武器構え（押しっぱなし）	精密射撃	（未使用）
	Rボタン	武器で攻撃	武器構え（押しっぱなし）	精密射撃
	◬ボタン	照準の操作	リロード	武器で攻撃
	⧠ボタン		武器で攻撃	武器の構えを解除
	◎ボタン		（未使用）	リロード
	⊗ボタン		しゃがむ・立つ	しゃがむ・立つ
共通	SELECTボタン	AUTO AIMの切り替えorCO-OPS通信のショートカット（キーコンフィグで設定可能）		
	STARTボタン	ポーズメニューを表示		

※武器・アイテムの切り替え方法は次の3タイプから選択可能。①着脱タイプ：武器・アイテムの選択ボタンで現在装備しているものを着脱できる。②プリビアスタイプ：過去に装備していたもの2種類を記憶。武器・アイテムの選択ボタンで2種類を切り替える。③3スロットタイプ：過去に装備していたもの3種類を記憶。武器・アイテムの選択ボタンで3種類を切り替える。

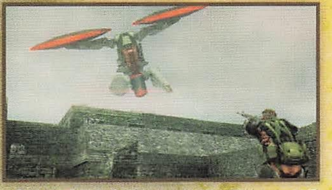
2 ミッションの選択 準備を整えてミッションに出撃

ミッションの種類、スーツの選択、装備の選択の3つの要素に分け、出撃前の準備について紹介していこう。ミッションは潜入任務が中心だが、なかには巨大兵器やAI兵器と対決する戦闘がメインのものもある。出撃前にはミッションの内容もしっかり確認しておきたい。



◀ミッションの内容によってスーツや装備を変更。最適な状態で活動していこう。

ミッションの種類 MAIN OPSとEXTRA OPSがある



▲強力な兵器を入手したあとで、苦戦したAI兵器をボコボコに！　なんて遊び方も可能だ。

ミッションは大きく分けると「MAIN（メイン)」と「EXTRA（エクストラ)」の2種類がある。すべてのミッションは何度でも挑戦可能で内容・ボリュームともに充実している。

■**MAIN OPS：** ストーリーが進行するミッションで、基本的に1つクリアすると次のメインミッションや関連するエクストラが出現する場合も！

■**EXTRA OPS：** トレーニングやサブエピソード的なミッション。テクニックを磨いたり、兵士や兵器を獲得したりするのに最適ともいえる。

CHECK プレイ人数について

ミッションに参加できる人数はそれぞれ決まっていて、1人専用、1人から最大4人のタイプがある。また出撃できる兵士も、スネーク専用、スネーク以外の兵士、誰でも挑戦可能といったものがある。ミッション選択時には、そのあたりの条件もしっかりチェックしよう。



▲潜入関連のミッションは最大2人、巨大兵器との戦闘は最大4人という場合が多い。

スーツ選択 4種類のスーツが基本となる

スーツは以下の4種類が基本で、一部のスーツにはいくつかのバリエーションも存在する。所持できる武器の数、防御力、カムフラ率などはスーツによって異なるため、ミッション内容に合わせて選ぶのがポイントになる。それぞれの特徴を頭に入れておこう。

BATTLE DRESS



防御力と武器の携行量に優れたスーツ。しかしその反面、移動スピードが遅く、カムフラ率も低いので兵士に発見されやすい。強力な実弾兵器を携行し、前線でバリバリ戦いたいとき向け。

JUNGLE FATGUES



防御力、カムフラ率、武器の携行量など、すべてにおいて平均的な性能のスーツ。衣装の迷彩柄にはバリエーションがあり、マップの地形に合わせて選べば、大きな迷彩効果が得られる。

SNEAKING SUIT



非常に高いカムフラ率を誇るスーツ。敵に発見されにくいため、潜入任務では大きな戦力となる。ただし防御力が低く、携行できる弾約数も少なめなので、最前線で戦うのは向かない。

NAKED



上半身が裸の状態。移動スピードに優れるが、カムフラ率と防御力はかなり低い。それに携行できる弾薬数も少ないので、苦戦は避けられない。映画のヒーローにあこがれる人向け!?

装備の選択 ミッション内容に応じてチェンジ

出撃前にはミッションに持って行く武器&アイテムを選ぶのも重要なポイントの1つ。メインの武器、サブの武器、レーションを基本とし、あとはミッション内容に応じて選ぶことになるだろう。ちなみに武器と弾薬はセットで、武器を選ぶと携行できる最大数の弾薬を自動的に所持する。

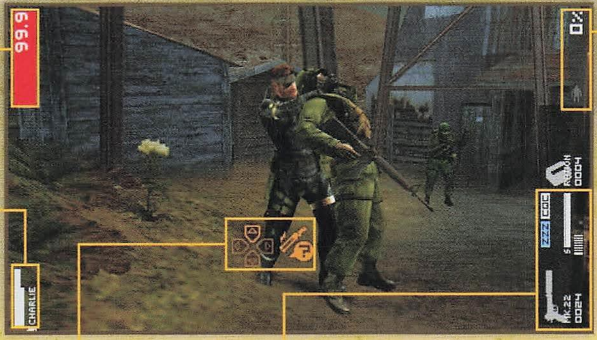
進め方も考慮せよ！

▶ミッションの進め方も考えて選択するのがいいだろう。



3 画面の見方 さまざまな情報を的確に読み取ろう

プレイヤーキャラの状態や周囲の状況、さらに特定の状況では画面中央にアイコンが出現するなど、画面内にはさまざまな情報が表示される。それらの見方と同時に、ポイントになりそうな要素をピックアップして紹介しよう。とはいえ、いきなりすべてを理解するのは大変なので、最初は難易度が低めなゲーム序盤のミッションをプレイしつつ、1つずつ確認していくのがオススメだ。



現在のフェイズ

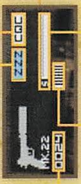
マップに存在する兵士たちの警備体制を表したもの。潜入、危険、回避、警戒の4つのフェイズがあり、それによって兵士の行動が変化する（詳細はP.28を参照）。

LIFEゲージ&気力ゲージ

左側がLIFE、右側が気力ゲージを表す。実弾の銃火器で攻撃されたり爆発に巻き込まれるとLIFEゲージが減少し、0になると死亡。また、殴られたり吹き飛ばされると気力ゲージが減少し、0になると気絶状態になる。

アイコン

CQCに関連する操作、壁に張り付くとき、フルトン回収システムの使用時、心臓マッサージを行うときなど、さまざまな場面でアイコンが出現。それを入力すれば、アクションが実行できる。



CQCの可否

武器を装備したままCQCが可能か、不可能かを表す。ここに「CQC」の文字が表示されていればCQCが可能。

麻酔銃

実弾を発射する銃器か、麻酔弾を発射する銃器かを明記したもの。「ZZZ」と表示されていれば麻酔銃を意味する。

サプレッサーの耐久度

ゲージが0でサプレッサー（制音器）が破損。以降は銃声が鳴り響く。

装弾数

銃器に装填されている弾薬数。0のときに撃つと自動的にリロードを行う。

所持総弾数

現在携行している弾薬数（銃器に装填されている弾薬を含む）を表す。

カムフラ率の変化に注目しよう

キャラの状態に影響

高い
- ホフク
- しゃがみ
- しゃがみ移動
- 立ち
- スニーキング移動
- 走り

低い

カムフラ率とは、地形に溶け込んでいる度合いを表したもの。画面右上に数値（パーセント）で表示され、数値が高いほど発見されにくく、低いほど発見されやすくなる。左記のようにキャラの状態によって変化するので確認しておこう。



スーツによる影響

カムフラ率はスーツによっても大きく変化する。そのためマップに適したスーツを選んで出撃すれば、それだけでミッションが有利に進められる。さまざまな地形で、どのスーツが最適か？　それを考えながら遊ぶのも楽しい。

レーダーはアイテムを装備すると機能

本作には兵士の位置を知る手段として、さまざまなレーダーやセンサーが登場する。レーダーやセンサーは潜入ミッションでは欠かせないものなので常に装備しておきたいが、これらもフルトン回収システムやレーションと同じ「アイテム」なので、いずれか1つしか装備できない。状況に応じて必要なものを装備し、巧みにミッションを進めていこう。



サラウンドインジケーター

『MPO』に登場したレーダーで、周囲の音と脅威の度合いを波形と色で表示する。このほか、敵の視界が見える『MGS』のソリトンレーダー。さらに周囲の音源位置を画面に表示するソニック・アイというセンサーも登場。さまざまなレーダーにも注目したい。

4 兵士たちの行動 敵の基本的な特徴も確認しておこう

耳

▼兵士は音に敏感で、一定距離から不審な物音や足音が聞こえるとその場所をピンポイントで確認しにくる。壁をたたけば誘い出すことも可能だ。



目

▼顔が向いている方向に視界があり、その範囲に入ると発見される。ただ距離によって反応が異なり、遠ければ怪しまれるだけで済む場合もある。



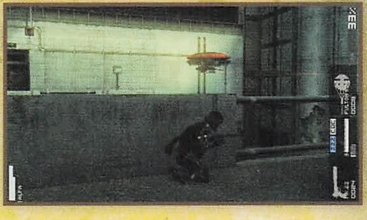
ミッションを遂行するにあたって覚えておきたいのが「各所にいる兵士たちが聴覚と視覚を持っている」ということ。この2つの要素により兵士は、怪しい物音を聞いたり不審な人影を見かけると、その場所を確認しにくる。うまく身を隠していないと発見されることがあるので、敵地を進むときは十分に気をつけたい。ただ、この要素を逆に利用し、兵士を倒しやすい場所に誘導することも可能。麻酔銃で眠らせるだけではなく、兵士の耳や目をあざむく方法で突破するのも進め方の1つだ。



◀ソリトンレーダーでも確認できるが、兵士の視覚は扇型をしている。把握しておこう。

兵士だけではない!

▶小型の浮遊偵察機が巡回するミッションもある。詳細は不明だが、聴覚センサーや監視カメラを備えている可能性もあるため、安易な行動は禁物だ。ルートを見極めてやり過ごすか、それとも破壊するか。どんな方法で突破する？



頭上のマーク 兵士の頭上に表示されるマークについて

過去の作品と同様、兵士たちの頭上には状況に応じて3種類のマークが表示される。それぞれのマークが表示される状況と、その意味についてチェックしていこう。このなかで「不審」と「疑問」に関してはあまり恐れる必要はないが、兵士が不審者の姿を見つけたときに表示される「発見」だけは要注意。このマークが表示されるとクリア成績に影響するので、"隠密行動"を念頭に、慎重に進んでいこう。



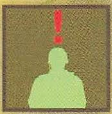
不審

◀怪しい物音や人影に気づいた状態。物音を聞いた場合は巡回ルートを外れ、音がした場所を確認しにくる。



疑問

◀確認したが、何も発見できなかった状態。不可解に思いながらも「気のせいか」と言って去っていく



発見

◀不審者を発見した状態。下に紹介する危険フェイズになり、増援を要請+武器を使って攻撃してくる。

フェイズ 4つのフェイズで行動が変化

画面左上に表示

▶タイムカウンターと同時に、現在のフェイズを色で表したカラーバーが出現！



兵士の行動は「潜入、危険、回避、警戒」の4つのフェイズで統制されていて、それらは以下のようにつながっている。各フェイズはタイムカウンターが0になるごとに切り替わり、最終的に潜入フェイズに戻る。

潜入　異常が確認されていない平常時の状態。主に兵士たちは決められたルートを巡回している。この状態を維持したい。

危険　兵士が不審者を発見した状態。無線で増援を呼び、出入口を固め、味方と連携しながら一斉に攻撃を仕掛けてくる。

回避　兵士が不審者を見失った状態。厳重な警備態勢をキープしたまま、見失った場所を徹底的に捜索する。

警戒　捜索を打ち切る、またはプレイヤーからの攻撃を受けた状態。増員された兵士も警備に加わり、周囲を巡回する。

- 潜入 → 危険：発見される
- 潜入 → 警戒：存在を気づかれる
- 警戒 → 潜入：一定時間隠れる
- 警戒 → 危険：発見される
- 危険 → 回避：一定時間隠れる
- 回避 → 危険：発見される
- 回避 → 警戒：一定時間隠れる

5 戦闘 ミッション内容によって戦い方もイロイロ

ミッションは敵地に潜入するものが中心だが、それに加えて機密文書の捜索や大型兵器との対決。さらに最初から発見されている状態での戦闘など、さまざまなバリエーションが存在する。当然ながら、その内容によって戦い方や装備などを変える必要があり、それによって進め方も大きく変化！　クリア方法に関しても1つではないので、アレコレ試しながらいろいろなパターンで挑戦してみよう。



敵より先に敵を捜せ!

◀敵の兵士に発見されないためには、相手よりも先に相手の位置や人数を把握する必要がある。レーダーや暗視ゴーグルなどを使い捜し出せ！



▶いきなり危険フェイズで始まるミッションではスリリングな戦闘が展開！　またAI兵器との戦闘は、相手が無人のために大型火器を使いまくっても問題なし!!

最初から発見されている状況での戦闘も!

CHECK ミッション目的は無線で確認できる

ミッションの最中に無線を使用すると、ミッションに役立つ情報や進め方のアドバイスなど、細かい情報を聞くことができる。なかには特定の状況でしか聞けないものも！　こまめに通信してみよう。



◀ミッションの最中にスタートボタンを押し、メニューから無線を選んで実行しよう。

銃器による攻撃 それぞれの特徴を把握しよう

銃器には、構えたときに肩越しカメラになるものとスコープに切り替わるものがある。よく使うハンドガンやアサルトライフルなどは、その感覚を熟知しておきたい。また大きく分けて非殺傷と殺傷武器があるので、それぞれの特徴も把握しておこう。

非殺傷武器

気力にダメージを与える。ダメージが青色の数値で表示され、「キル数」にカウントされない。なお基本的に麻酔銃で攻撃した場合は睡眠状態。スタンロッド、CQC、打撃で気力を0にした場合は気絶状態になる。

殺傷武器

LIFEにダメージを与えるもので、ダメージが赤色の数値で表示。兵士の頭部を狙うと即死だが、腕部などを攻撃して相手のLIFEを0にするとひんし状態になる。その場合はフルトンでの回収が可能。



肩越し射撃

▲ハンドガンやアサルトライフルなどを構えると、肩越しのカメラで狙える。画面中央に表示される照準を対象に合わせよう。



スコープ射撃

▶狙撃銃やロケット砲を構えると画面にスコープが表示され、より精密な射撃を行うことができる。しっかり狙って攻撃しよう。

CHECK AUTO AIMで戦うことも可能

AUTO AIM（オートエイム）は、対象に向かって銃器を構えると照準を自動でロックオンする便利機能。ヘッドショットなど細かく狙えはしないが、胴体にはほぼ確実に命中させられる。オプションで設定すれば、セレクトボタンで切り替えられる。

CQCによる攻撃 多彩な技を活用して敵を気絶させよう

CQCは兵士の気力にダメージを与える近接戦闘術。スタンロッドやハンドガンなど、装備欄に「CQC」と表示された武器を装備して兵士に近づくと、画面にCQCアイコンが出現し、そこで攻撃ボタンを押すと仕掛けられる。CQCによる攻撃は次の①と②に分類でき、それぞれに特徴があるので把握するように！

①直投げからの派生

直投げ 兵士を地面に倒す。とっさのときはこの攻撃で対処するのがよさそう。

↓

連続CQC 直投げのあと、近くにほかの兵士がいる場合限定で行える。

CQCアイコンの出現時にアナログパッドを入力しながら攻撃ボタンを押すと、兵士をつかんで地面に倒す「直投げ」が出せる。そのとき近くにほかの兵士がいると再びCQCアイコンが出現し、それを実行すると連続でCQCを行う「連続CQC」が出せる。


▶画面にCQCアイコンが出現したら攻撃ボタンを押して実行。

②拘束からの派生

拘束 アナログパッドを入力しないで、攻撃ボタンを押し続けると行える。この状態だけでもダメージは与えられ、拘束を続ければ相手を気絶状態にできる。

- **尋問** 武器を突きつけて脅し、情報を聞き出す。さまざまな情報が聞けるので試してみよう。
- **首しめ** 頸部を圧迫して相手にダメージを与え、気絶までの時間を早めることが可能。
- **投げる** 拘束したままアナログパッドを入力する。入力方向に投げて相手にダメージを与える。
- **ほかの兵士にぶつける** 近くにいるほかの兵士に向かって投げると、激突して両者にダメージを与えられる。
- **カベなどにぶつける** 近くの壁などに向かって投げると「激突＋落下」で、大ダメージを与えられる。


▶兵士を尋問することによって、思いがけない情報が聞き出せる場合も!?

CQCアイコンの出現時にアナログパッドを入力しないで攻撃ボタンを押し続けると、兵士をつかんで自由を奪う「拘束」が可能。そこからほかの攻撃につなげられる。

ホールドアップ 音を立てずに背後から近づき、背中に銃を突きつける

敵に発見されていないとき、兵士の背後から接近して銃器を構えると、相手をホールドアップさせて無力化できる。このほかCQCの直投げをしたあと、地面に倒れている兵士に向かって銃器を構えることでも可能。睡眠状態や気絶状態は時間の経過によっていずれ目覚めてしまうが、ホールドアップ状態にすればずっと兵士の動きを止めておくことができる。


▲まずは兵士の背後から接近。足音を立てると振り向かれてしまうので気をつけたい。


▲銃器を構えるとスネークが「動くな」と言い、兵士が地面にうつ伏せになる。

CHECK 「フルトン回収システム」で兵士を回収する条件は？

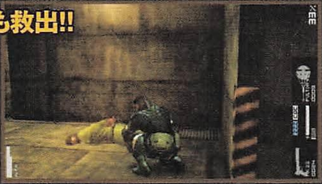
アイテムの「フルトン回収システム」を装備し、睡眠状態、気絶状態、ホールドアップ状態の兵士に接近すると、画面にフルトンのアイコンが出現。それを実行すれば、兵士を回収することができる。フルトンの所持数には限りがあるので、兵士の能力を調べるアイテムを使い、能力の高い兵士を選別してから回収するのがオススメだ。

条件
●麻酔銃で眠らせる
●CQCなどで気絶させる
●ホールドアップ

殺傷武器で倒した兵士も!

殺傷武器で兵士を無力化すると、赤色のドクロマークが表示される場合がある。このマークの表示中にフルトンを使えばLIFEを0にした兵士でも回収できる。ただし、頭部を攻撃したり爆発で倒した場合は不可能。


兵士を獲得!
◀ミッションのクリアと同様に、兵士の回収も重要な任務の1つ。積極的に行おう。


捕虜も救出!!
▶ところどころにいる捕虜は、無力化しなくても回収可能。

回収する前にアイテムを強奪!

「フルトン回収システム」を装備せず、無力化した兵士に近づいてアクションボタンを押すと、兵士をたたいてアイテムを奪える。ただし睡眠・気絶状態の兵士を何度もたたくと目覚めるので注意。

VS. 大型兵器

破壊せずに倒せば、鹵獲（ろかく）できる

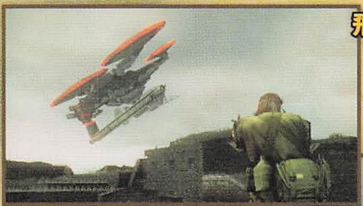
ミッションによっては兵士だけではなく、圧倒的な火力を備えた装甲車や戦車、戦闘ヘリを相手に戦うこともある。それぞれ攻撃力や防御力なども高いので、しっかり準備を整えて挑戦したい。なお、これらの大型兵器を完全に破壊せずにミッションをクリアすると、鹵獲することが可能。なお、回収した大型兵器の使い道についてはP.31を参照してほしい。


頑丈なボディが脅威!
◀装甲車や戦車のボディは非常に頑丈！これらの兵器に対抗するためには、それなりの重火器で攻撃しないと素早く撃破することは難しい。

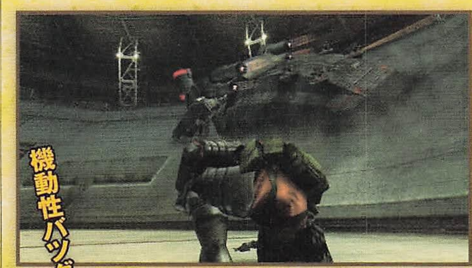

▶戦闘ヘリは空中から襲ってくるだけにやっかい。有効な攻撃手段を準備していないと苦戦しそうだ。

VS. AI兵器 容赦のない猛攻撃に耐えられるか？

本作で兵士や大型兵器をはるかに上回る脅威となるのが、謎に満ちたAI兵器（詳細はP.28を参照）。搭載された人工知能によって分析・思考を瞬時に行い、多数の選択肢から最適な方法を選んで攻撃してくる。もちろんこちらの状態によって油断したり、途中で攻撃の手を緩めることもないようだ。まったくスキがなさそうだが、おそらくどこかに盲点があるはず！ それを探すことができるか……。


飛行形態で空中を飛び回る
◀クリサリスは胴体の両脇と後部に3つの円形飛行ユニットを備えたAI兵器。高速で移動する飛行形態のときでも攻撃してくるので、気を抜かないように！


攻撃形態に移行して重火器で襲ってくる!
▶目標（プレイヤー）を捕捉すると攻撃形態に移行。下部に備えた強力な主砲やミサイルなどを駆使して襲ってくる。その攻撃力もかなりのものだ。


機動性バツグン!
▲『MGS3』に登場したシャゴホッドを思わせるフォルムのピューパ。前部にキャタピラ、後部にホバーとブースターを備え、多少の傾斜ならラクラクと走破できる機動性を持つ。攻撃のチャンスは少ないかも!?

CHECK 弾薬の補給は「支援補給マーカー」で行える

大型兵器やAI兵器と戦う場合は重火器が必須！しかし重火器は弾数が少ないのが難点。そんなときに活用したいのが「支援補給」系のアイテム。これを使用すると、マザーベースから指定した地点に、弾薬やレーションなどの補給物資を投下してもらうことができる。

Piece of MGS PW Ⅲ

潜友
CO-OPS

CO-OPS（協力プレイ）で遊びの幅が広がる！

『MGS』シリーズで初めての要素であり、本作の大きな特徴でもあるCO-OPS（協力プレイ）。これまでは単独潜入&行動が基本だったが、潜友と一緒にプレイできるようになり、かつて体験したことのない新感覚の潜入ミッションが楽しめるようになっている。ここでは協力プレイの手順や専用のシステム、そして協力プレイで味わえる魅力を紹介。さらに、おなじみの対戦プレイに関してもチェックしていこう。

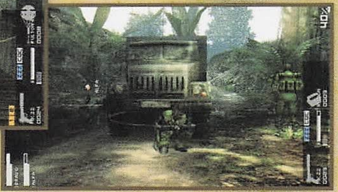


協力プレイの方法とカギとなる2つのシステム

まずは協力プレイの手順と、2人以上でプレイしたときだけ有効になるシステムを紹介しよう。協力プレイは、ほとんどのミッションで可能！　ミッションの選択画面から接続できるので、細かい手間も不要だ。さらに各プレイヤーのストーリーの進行度に差があっても一緒にプレイできるようになっている。非常に簡単で、かつ遊びやすい仕様で、手軽に楽しむことができる。



▲過去の作品では通信プレイといえば「対戦」だった。だが本作では潜友と「協力」し、力を合わせてミッションに挑める！



◀協力プレイでは、2つのシステムがポイントになる。その仕組みを覚えておこう。

協力プレイの手順

ホスト（主催者側）	ゲスト（参加者側）
①ミッションセレクト画面で協力プレイが可能なミッションを選び、「HOST」を選択して決定する ②01CH～20CHのなかから任意のチャンネルを選択したら、「通信ON」を選んでほかのプレイヤーを待つ	①ミッションセレクト画面で「CO-OPS」のタブに合わせ、「HOST SEARCH」を選択。ホストと同じチャンネルに合わせて「通信ON」を実行する ②ホストが選んだミッションが「CO-OPS」のリストに表示されたら、それを選択

↓

接続完了

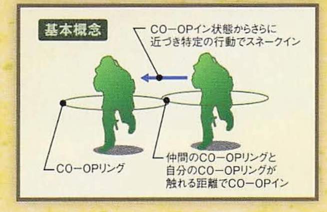
↓

③スーツと装備を設定したら「START MISSION」を選択
④全員が「START MISSION」を選んだら、スタートする

↓

ミッションスタート

CO-OPイン　2つの要素が共有になる

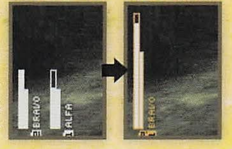


2人以上のプレイヤーでミッションを開始すると、それぞれが操作するキャラの周囲にCO-OPリングが表示される。そして2人のキャラが接近してリングが接触すると、自動的にCO-OPインが完了。それによって周囲に新たなリングが出現し、その範囲内では下で紹介する効果を得ることができる。有効範囲は広めなので、2手に分かれてエリアを攻略するといった戦術も可能。上手に活用して難所を突破していこう。

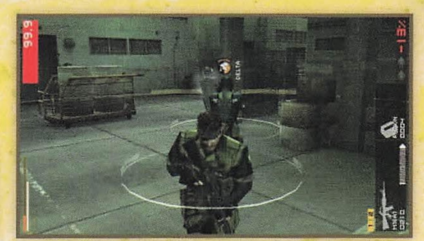
2人のLIFEゲージが合算&共有される

LIFEゲージが1本にまとめられ、ダメージの許容量が増加。だがこの状態で0になると、当然ながら2人同時にゲームオーバーになる。

CO-OPイン前　CO-OPイン後



▶CO-OPイン後は、1本の黄色いゲージに！



▲受けたダメージは2人に分配される。そのため、1人が大ダメージを受けた場合でもLIFEが0になりにくい。

お互いの武器・アイテムが共有状態になる

装備ウィンドウを開いてカーソルを動かすと、CO-OPインしている仲間の武器やアイテムを使用できる。なお、潜友の装備品を使用しているときにCO-OPアウトすると装備が解除され、LIFEゲージも個別になる。常に潜友との距離を把握し、任務を進めたい。

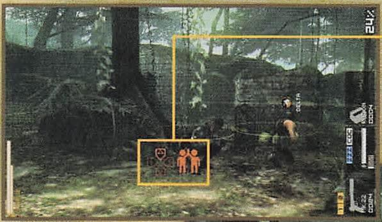


潜友の装備を拝借

◀1人では持ちきれない多種類の武器やアイテムも2人なら可能に！

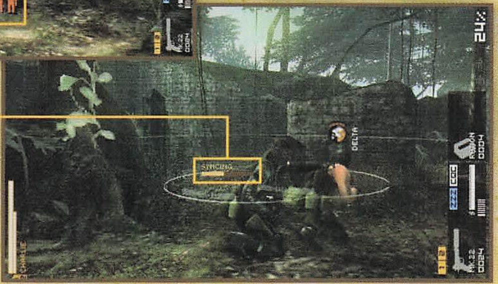
スネークフォーメーション　さらに強固な連携プレイが可能に！

CO-OPインしている潜友に近づくとアイコンが出現し、それを実行すると2人のキャラが連結されるスネークフォーメーションになる。この状態だとCO-OPインで得られる効果のほか、カモフラ率の補正と移動の分担といった要素もプラスされる。



接近してコマンドを入力

潜友に接近するとスネークフォーメーションのアイコンが出現。ボタンを押し続ける方法と、ボタンでオン・オフが切り替わる方法の2つの操作が設定で選べる。



シンクロゲージが最大になると!

スネークフォーメーション時のカムフラ率は、数値の高いほうに補正される。なお、静止しているとシンクロゲージが上昇。最大になると、さらにカムフラ率が上昇する。

スネーク・インされた側が移動を担当

移動関連の操作はスネーク・インされた側（プレイヤーA）が担当するため、スネーク・インした側（プレイヤーB）は手放しで移動できる。これによってAは移動＋攻撃、Bは攻撃に専念という役割分担の要素が生じ、戦闘効率がアップする。初心者＋上級者という組み合わせでプレイする場合は上級者がA、初心者がBとなり、AがBを牽引してゲームの楽しさを教えてあげることもできる！



▲走る、しゃがむ、ホフクなど、移動関連の全操作がAに委任される。Bは周囲や後方を警戒し、Aをサポートせよ。

潜友との協力プレイで楽しめるさまざまな要素をチェック!

ここではCO-OPSならではの楽しい要素の数々を紹介。本作には、ここで紹介する要素以外にもさまざまな見どころがあるので、実際にプレイしたときには新発見があるはず。それらすべてを満喫するためにも、潜友と一緒にプレイしてほしい。

エネミータグ 敵の位置を潜友に教えられる

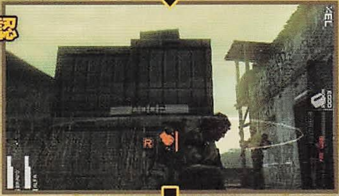
地面にホフクした状態、あるいは壁などに張り付いた状態で敵の兵士を視認すると、カメラをズームして兵士にタグ（目印）が付けられる。このタグは、ミッションに参加しているすべてのプレイヤーから視認することが可能。しかも一度付けたタグは、コンテナや壁などの遮蔽（しゃへい）物を透過して見えるという利点もある。そのため、自分の位置から直接兵士の姿が確認できなくても、画面に表示されたタグで潜友全員が兵士の位置を把握することができるので、タグを付けた兵士に発見される確率はグンと低くなる。また、これを利用すれば、上級者が先行して兵士にタグを付け、そのタグを見ながら初心者がそのタグに注意して潜入するといった行動も可能！ 初心者でも安全に潜入活動を行うことができるハズだ。

カベに張り付く



▶兵士の姿が見える位置で壁などに張り付く。姿が見えないと実行できない。

敵を確認



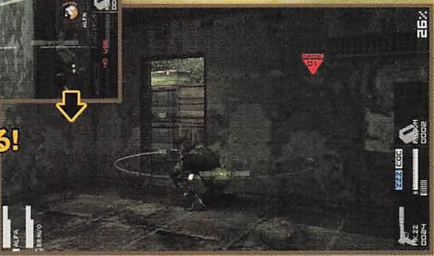
▶この状態でLボタンを押すと、兵士を注視（カメラがズーム）する。

ボタンを押してタグを付ける



◀兵士を注視している状態で攻撃ボタンを押せば、その兵士にタグが付けられる。兵士が複数いる場合は、切り替えて行える。

タグは壁越しでも見える!



▶タグはあらゆる遮蔽物の影響を受けない。一度付ければ見えない位置にいる兵士の場所も把握できるので、それを見ながら進めば安全に目的地まで進めるだろう。

ダンボール 使い方はプレイヤーしだい!

現在のところ、2人で隠れる「ラブダンボール」。砲弾が発射できる「ダンボール戦車」。触れると爆発する「ダンボール爆弾」。戦闘不能を回復できる「救命ダンボール」が確認されている。そのうちの1つ「ダンボール戦車」の性能を探っていこう。

ダンボール戦車出撃!



移動（スネークインされた側）

スネークフォーメーションと同様、スネークインされた側のプレイヤーが移動関連の操作を担当。移動時に大きな騒音が出ることはない？

砲手（スネークインした側）

スネークインした側のプレイヤーが砲手となる。どうやら実弾を発射できるようで、現在公開中の公式プレイ動画では1撃で兵士を倒していた。

心臓マッサージ 戦闘不能になった潜友を復活

ミッションの途中で潜友のLIFEが0になっても心配は無用！ 倒れた潜友に接近するとアイコンが出現し、それを実行すれば心臓マッサージを行え、蘇生させることができる。1人でも戦闘不能になると戦力が大幅にダウンしてしまうため、この方法で素早く復活させよう。



◀アクションボタンを連打すれば、復活までの時間を早められる。

CHECK ほかにも楽しい要素がドッサリ!

協力プレイを行うと「友情度」というパラメータが上昇する。さらに入手した「言霊（ワード）」をCO-OPS通信で使うと、さまざまな効果が発生。2人以上のプレイヤーで使えるレールガン、電磁波照射ガンなども登場する。



◀大型兵器やAI兵器との戦闘も、協力プレイでさらに白熱する!!

通信プレイといえば!! 新しい魅力が満載された対戦モードにも期待!

対戦では最大6人同時プレイが可能で、3人ずつに分かれたチーム戦も行える。現在のところルールは「チームデスマッチ」が明かされているが、ほかにも多数用意！ もちろんCO-OPSの要素も反映されるので、これまでにない展開が楽しめるようになっている。

チームデスマッチとは？

参加者が2つに分かれて行うチーム戦。相手プレイヤーを倒すとチケットが1つ減り、最初に設定されたチケット数を0にするか、タイムが0の時点でチケット数の多いチームが勝利。

まずはチーム選択



▶プレイ前に入りたいチームを方向キーの左右で選択。方向キーの下を押せば観戦者になれる。

バトルスタート



▲各キャラの頭上にはタグを表示することが可能。味方と敵が見分けやすくなっている。

無線の種類も多数用意

▼言葉で話すと横にいる敵チームのプレイヤーに聞こえてしまう。連携は無線が基本になりそうだ。



CO-OPSの要素がバトルを変える!

対戦でもCO-OPSの要素（LIFEゲージや武器・アイテムの共有、心臓マッサージなど）がしっかりと反映されている。未体験の要素ばかりなのでバトルの展開を想像するのは難しいが、どれも戦況に大きな影響を及ぼすことは間違いなさそうだ。

▶心臓マッサージも可能。蘇生させた場合、チケットも復活する!?



Piece of MGS PW IV

強敵 ENEMY

"国境なき軍隊"の前に立ちはだかる難敵たち

本作でスネークたち"国境なき軍隊"が戦うのは、中南米の小国・コスタリカで活動している謎の武装集団。彼らは最新の装備で身を固めているだけではなく、戦車やヘリなどの大型兵器、さらには人工知能＝AIを搭載した兵器まで所持している。その軍事力は強大のひとことで、さすがの"国境なき軍隊"といえども油断は禁物だろう。ここでは、現在までに判明している武装集団の戦力の数々を紹介していく。



AI兵器 高い性能を誇る謎の兵器

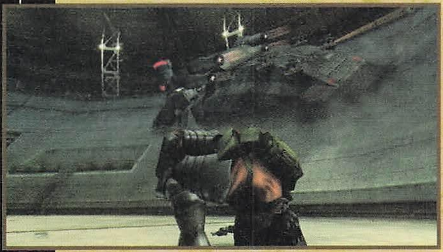
AIが搭載された兵器で、無人ならではの無慈悲な攻撃を行ってくる。多彩な武装が搭載され、その攻撃力もあなどれない。





▲AI兵器の名前は、どれも蝶などのサナギや繭を意味する英単語。これらが成虫になる前の姿だとすれば、完成形も存在する!?

地を駆ける機動兵器 Pupa（ピューパ）



◀傾斜の激しい場所でも、ブースターに点火して楽々乗り切ってしまう。

ホバータイプのAI兵器。前面のキャタピラで移動方向を修正しながら、ブースターを推進力にしてあらゆる地形を走破していく。そのフォルムは『MGS3』に登場した巨大兵器・シャゴホッドを連想させる。前面には強力な電流を放つ主砲を装備。後部からは小型の避雷針のようなものをばらまき、それに電流を落として攻撃してくる。

CHECK VOCALOIDにはこんな機能も!

人の声を収録した音声データベースをもとに制作されたヤマハのソフトウェア音源・VOCALOID。本作では、ストレンジラブ役の菊地由美さんの声をもとにしたVOCALOIDでAI兵器がしゃべる。さらに、VOCALOIDには以下のような利用法も！

■「Net VOCALOID」に対応

PSPをインターネットの専用サイトにつなぐことで、プレイヤーがオリジナルの歌詞やセリフのVOCALOIDデータを作成できる。

■オリジナルの歌詞を作成可能

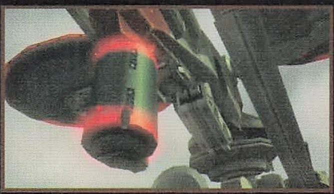
ゲームで提供される曲にオリジナルの歌詞をつけ、それをゲーム中の"WALKMAN"で聞いたり、特定ステージのBGMとして流したりできる。

■CO-OPS通信などのセリフも作れる

CO-OPS通信時のセリフや特定ステージのAI兵器の音声を作成できる。また、オリジナル音源を作って自分のPSPで再生することも可能だ。

歌詞募集キャンペーンも開催!

プレイヤーが作った歌詞を募集するキャンペーンも実施予定。優秀作品は、ダウンロードコンテンツのような形でほかのプレイヤーが聴くこともできるようだ。詳細は続報に期待せよ！



◀自分の作った音声でしゃべるAI兵器と戦える！

大型兵器 強力な火力でスネークを追いつめる

武装集団が使用する兵器には、装甲車や戦闘ヘリなどの大型兵器も含まれている。攻撃力・防御力ともに優れたこれらの兵器と互角に渡り合うためには、こちらも装備を充実させる必要がある。



▼主砲の威力はバツグン！　走行スピードもかなり速い。



▲ブ厚い装甲で覆われ、高い攻撃力をもつ機銃を搭載した兵器。大きさは中型だが、その防御を打ち破るには相当な火力が必要になりそうだ。



▲空中で3次元的な動きが可能な戦闘ヘリで、重火器による攻撃がメイン。機内に搭乗している武装兵士が降下してくることも。

兵士 姿も行動も異なる個性的な兵士たちが参戦

敵として登場する兵士たちは、普通の軍服の者もいれば、特定地点に潜んで狙撃する者、最新装備を身につけた者など、服装や武器、行動パターンもさまざま。彼らの特徴をつかむのも重要なポイントだ。



◀頭部を固いヘルメットで覆い、一撃で倒す頭部への射撃＝ヘッドショットへの対策を講じている。射撃するなら、頭よりもほかの部分を狙ったほうがよさそうだ。

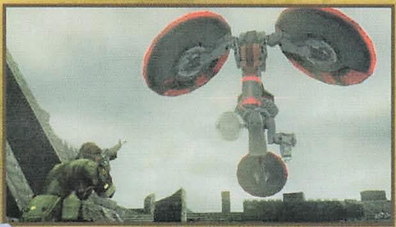


▶ギリースーツとは、草木にカムフラージュして身を隠す迷彩服のこと。これを着用した兵士も登場する。彼らに森林などでホフク状態になられたら、発見するのは困難だろう。

前代未聞の変形機構を搭載
Chrysalis（クリサリス）



ヘリコプターのような3次元的な動きで、空中を縦横無尽に飛び回るAI兵器。3つある円盤状のユニットは、ヘリのローターのような役割を果たしており、これを使って飛行するための揚力を得ているようだ。また、円盤の付け根の部分を可動させることで、空中での変幻自在な動きが可能。さらに、機体の下部分には大口径の砲塔を装備。ここから発射される攻撃には十分な注意が必要だろう。ちなみにAI兵器は、どれも黒と赤で彩られた円筒状のパーツを備えている。公式のムービーでは、この内部に入るスネークの姿が確認できるが、その内部にはAI兵器の頭脳となるチップがあるようだ。



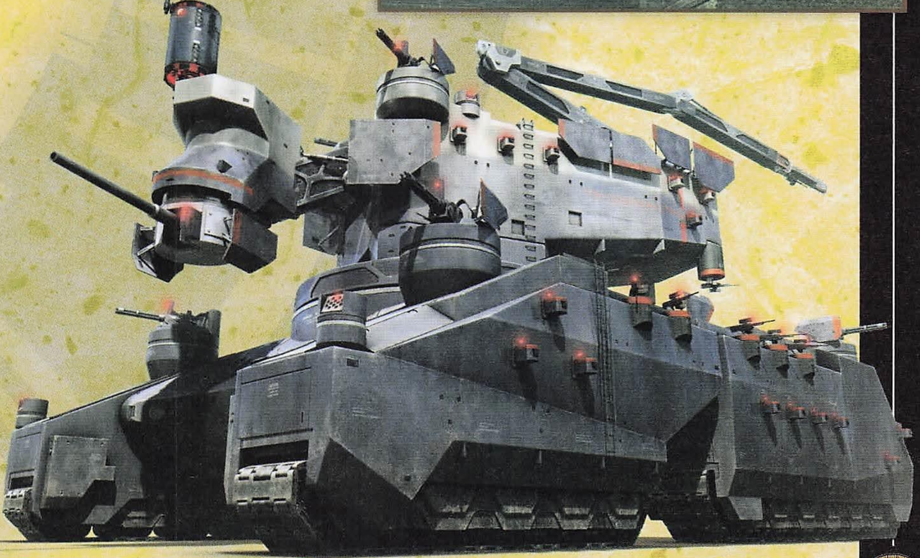
▲2つの円盤を大きく広げるクリサリス。まるでスネークを威嚇するかのような動きは、AIの意志によるものなのだろうか？



▶3つの円形飛行ユニットを水平に並べて高速での飛行を実現。ヘリコプターのように、滞空飛行や急激な方向転換なども自由にこなす。

堅牢なる地上要塞
Cocoon（コクーン）

クリサリスやピューパとは一線を画す超巨大サイズのAI兵器。その重厚な装甲は、並みの攻撃なら簡単にはじき返してしまいそうだ。また、全身に大量の砲塔を搭載しており、あらゆる方向へ向けて攻撃することが可能！ 上部にはクレーンのようなパーツを装着しており、これを使って近寄るものをなぎ払うのだろうか。





先行入隊 IMPRESSION

大型兵器&AI兵器の強さはハンパではない！

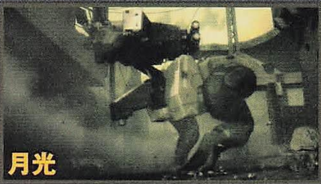
装甲の硬さはもちろん、攻撃力も尋常ではない大型兵器とAI兵器！ 1人で倒すことも可能だろうが、かなり厳しい戦いになることを覚悟したほうがいい。オススメなのは、やはり潜友たちと一緒に立ち向かうことだ!!

CHECK シリーズおなじみの最終兵器・メタルギアの出番は!?

核兵器搭載型二足歩行戦車・メタルギア。これまでのシリーズでは、これに類する兵器が常に登場してきたが、本作ではAI兵器がこれにあたるのだろうか？ それとも、別の新たなメタルギアの登場もありえる!?



◀オタコンことハル・エメリッヒが開発したメタルギア。ミサイルやレールガンなども備える。『MGS』と『MGS4』に登場。



◀アームズテック社が開発した、白兵戦・市街戦用の無人二足歩行兵器。脚部には生体部品が使われている。『MGS4』に登場。



▶後部ユニットのロケットエンジンで加速し、ソ連全域からアメリカ全土への核攻撃を可能にした核搭載型戦車。『MGS3』に登場。



▶アメリカ海兵隊が極秘裏に開発したメタルギア。水中戦もこなせる水陸両用機となっている。『MGS2』と『MGS4』に登場。

そのほかのメタルギア

メタルギア TX-55	『メタルギア』に登場した機体。機動前に破壊されてしまう。	メタルギア 改D	『メタルギア2』に登場した機体。グレイ・フォックスが搭乗した。
アーセナルギア	洋上に浮かぶ超巨大プラント。『MGS2』に登場した。	メタルギア Mk-Ⅱ	オタコンが作ったサポート用の小型機。『MGS4』に登場。

Piece of MGS PW V

発展 MOTHER BASE

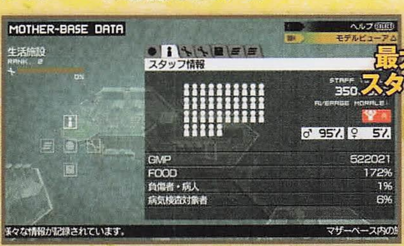
MSFの拠点となるマザーベース

MSF（国境なき軍隊）を率いて戦う本作では、マザーベースとなる洋上プラントを拠点として任務を遂行していく。マザーベースではミッションなどで集めたスタッフを各班施設に配置することで武器・アイテムの開発、部隊派遣、諜報活動などを行うことができ、それらを通じてスネークを全面的にサポート。このマザーベースをしっかりと運営・発展させることが、任務を遂行していくうえで重要となる。



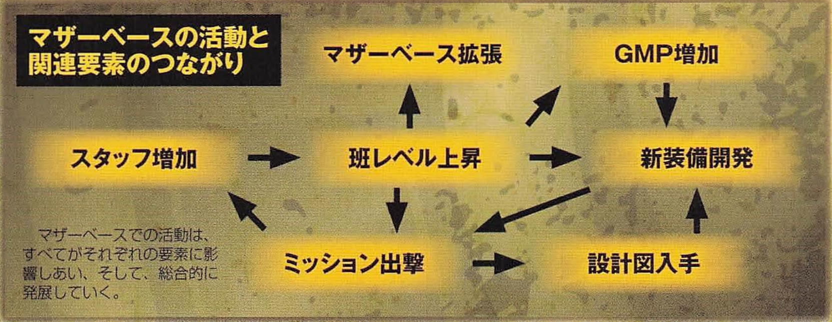
マザーベースの運営 スタッフ全員で任務をサポート

スタッフを集め、班に配置させて強化し、その強化した班で部隊派遣や開発、諜報活動などを行い任務をサポート。そして、サポートを生かしてさらにスタッフを収集、といった流れを繰り返しながら、徐々にマザーベースを発展させていく。



◀マザーベースのスタッフは最大で350人の大所帯になる。優秀なスタッフを集めて、自分だけのMSFを作り上げよう！

マザーベースの活動と関連要素のつながり



マザーベースでの活動は、すべてがそれぞれの要素に影響しあい、そして、総合的に発展していく。

マザーベース運営の流れ

1 スタッフ集め

どんな活動をするにしても、まずは人員が必要だ。マザーベースの運営においては、スタッフ集めが最重要課題といってもいいだろう。スタッフ集めの基本となるのは、ミッション中のフルトン回収。気絶させたり眠らせたりして無力化した兵士か、敵に捕まっている捕虜にフルトン回収システムを使い、マザーベースへと回収する（P.25参照）。積極的にスタッフを集め、マザーベース発展の基礎を築いていこう。



▲フルトン回収システムは屋内・屋外関係なく使用できるので、兵士を見つけたらどんどん無力化し、スタッフとして回収したい。

2 スタッフ編成

フルトン回収などで集めたスタッフは、得意な能力に合わせて役割の異なる5つの班に配属し、部隊派遣や開発などの各種活動を行ってもらう。班に配属されているスタッフの能力が高いほど班レベルが上昇し、より高度な活動ができるようになる。

メインの5つの班

・実戦部隊　・研究開発班
・糧食班　・医療班　・諜報班

3 部隊派遣

実戦部隊のスタッフは、ゲーム本編のミッションと並行して、「OUTER OPS」に派遣することができる。この戦闘に勝利することで、スタッフのステータスが成長し、さらに新規兵士の獲得や武器・アイテムの設計図を入手できたりもする。

4 武器・アイテムの開発

マザーベースでの活動において大きなウェイトを占めるのが、武器・アイテムの開発。ミッションなどで入手できる設計図をもとに、研究開発班が中心となって新装備の開発を行う。新たな装備をミッションに投入することで、より安全・確実に任務を遂行できる。



◀装備を開発・改良して、MSFの戦力を増強しよう！

5 任務遂行

「MAIN OPS」のミッションでストーリーを進めていく。マザーベースを発展させ、MSFの戦力を増強していくことで、プレイヤーの任務遂行を全方位からサポート！

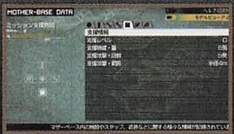
詳しくはP.23へ!

CHECK ほかにマザーベースでできること

次ページ以降で詳しく解説する内容以外にも、マザーベースでは以下のような活動が可能。CO-OPS以外の対人要素は、すべてマザーベースから実行可能だ（「RECRUIT」と「TRADE」については次のページを参照）。

データベース 各種データを確認

「DATABASE」では、各班の班レベルや人数などのスタッフ情報や武器・アイテムの研究率など、マザーベース関連の情報を確認でき、ミッションクリア状況などのプレイデータも確認できる。



通信対戦 最大6人同時対戦!

「VERSUS OPS」では、PSPを持ち寄って最大6人で通信対戦を楽しむことができる。使用キャラはスネーク。一部制限はあるものの、本編で開発した武器やアイテムを携行することが可能。また、本編の進行状況に応じて、対戦で使用できるマップが増える。



詳しくはP.27へ!

アイテム配達 潜友に贈り物

協力プレイを行う潜友や通信対戦で対戦する相手に対して、アイテムを詰めたダンボールを贈ることができるのが「DELIVERY」。過去に協力プレイをしたことのある潜友に対しては、相手を指定して贈ることが可能。

1 スタッフ集め 人員の充実が発展につながる

左ページの流れを見てもらえればわかるように、マザーベースを発展させるにはスタッフを集めることが最重要課題となる。スタッフを集める方法はいろいろあるが、基本となるのはミッションに出撃して、そこにいる兵士、または捕虜をフルトン回収システムを使って回収すること。しかし、ほかにもいくつか方法があるので、ここではその一部を紹介しよう。

フルトン回収以外でスタッフを集める方法

アクセスポイントから兵士を募集する

PSPの通信機能を利用し、無線LANのアクセスポイントを自動的にサーチ。そこで見つけたアクセスポイントから新たなスタッフたちを入隊させることができるのが「RECRUIT」だ。

他のプレイヤーとスタッフをトレードする

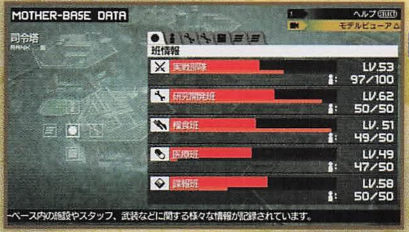
「TRADE」では他のプレイヤーのマザーベース内にいるスタッフと、自分のスタッフを交換することが可能。スタッフの数が増え、特定の班のスタッフ能力に偏りが出たときなどに利用したい。

CHECK 志願兵がやってくることも!!

本作には「英雄度」というパラメータが存在し、これはプレイヤーのミッションクリア方法などによって上下する。このパラメータが高くなって一定値を超えると、プレイヤーの噂を聞きつけた兵士が、マザーベースにやってきてスタッフの一員になりたいと申し込んでくる。こういった兵士は志願兵と呼ばれ、当然悪いステータスである「敵属性」「病気」「負傷」などは一切ない。志願時には一時施設内の待機室に行くが、そこで志願兵の能力をチェックし、その能力に見合った班に組み込むようにしよう。

2 スタッフ編成 スタッフの能力に応じて5つの班に配属

フルトンを使ってミッション中に回収した兵士や捕虜、そして自らマザーベースにやってくる志願兵などのスタッフたち。彼らを能力に応じた5つの班施設に配属させよう。配属させたスタッフの能力が高いほど班のレベルが上昇し、より高度な活動ができるようになる。ここではマザーベース内にある班や施設について紹介！



目的に応じて編成せよ!

◀編成のメインとなるのがこの5つの班。兵士の能力を確認して配属させてもいいが、能力に合わせて自動的に班へ割り振る機能も備えている。

5つの班以外の特殊な施設

待機室

ミッションで回収した兵士や志願兵はまずここにくる。ここにいても意味がないので、班に配置するのが得策だ。

診療所

ミッションでケガをした兵士やカゼをひいたスタッフが送られる医療施設。治ったら待機室に行く。

営倉

兵士には「敵属性」というパラメータが存在。その数値が0にならないとスタッフにはならず、ここに収監される。

トレード待機室

他のプレイヤーとスタッフを交換したいときは、ここに交換するスタッフを待機させておく必要がある。

それぞれの班の役割

実戦部隊

戦闘で活動資金を稼ぐ

戦闘関連を担当する班で、戦場で経験を積めば戦闘能力が成長するうえに収入もアップする。武器やアイテムの開発などで必要となるゲーム中の資金（GMP）の入手量にも関わる。



◀実戦能力が高いスタッフは、この班に入れるようにしたい。

研究開発班

開発能力に大きく影響

武器やアイテムの開発、兵器の整備などに関わる班。班のレベルが高いほど、高性能な武器やアイテムの開発ができるようになる。また、開発に必要な時間も短縮される。

医療班

負傷しても安心!

出撃により負傷したり、病気になったりした兵士が送られる「診療所」の治療に関わる班。レベルが高いほど早く治療することができ、高度な医療品などを開発できるようにもなる。

糧食班

スタッフの「士気」を左右

マザーベース内にいるスタッフの「士気」に関わる食糧自給を行う班。レベルが高いほど「士気」が高くなり、スタッフに好影響を与える。また、食べ物関連の開発にも影響。

諜報班

任務に役立つ情報を収集

諜報活動を実行する班。レベルが高いほど、ミッション内に登場する兵士の詳細や、捕虜の有無といった情報が正確に得られる。また、レーダーなどのサポートアイテムの開発にも影響する。

3 部隊派遣 最大8人(機)のチームを編成して自動バトルに出撃

実戦部隊に配属した兵士や、ミッションで鹵獲（ろかく）した兵器は、紛争地帯での派遣ミッションに出撃させることができる。この派遣ミッションに出撃させるためには、まず最大8人（機）のチームを編成。あとは派遣するだけで自動的に戦闘が行われる。また、編成チームは何組も並行して出撃させられるので、あらかじめいくつかのチームを編成しておきたい。無事ミッションをクリアできれば、難易度に応じた報酬を入手できるうえに、参加した兵士の能力が成長する。



▲派遣ミッションでは負傷、もしくは兵器がダメージを食らうこともある。最悪、全員倒されてしまうことも!?

CHECK 鹵獲（ろかく）した兵器はココで使える!

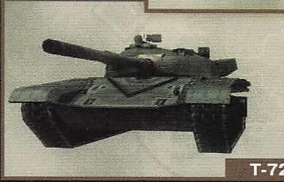
ミッションでプレイヤーを悩ませる強敵、大型兵器たち。しかし鹵獲に成功して味方にできれば、これ以上頼もしいものはない。通常ミッションに参戦させることはできないが、派遣ミッションでは大きな戦力となってくれる。ここではそんな大型兵器たちを解説！


Mi-24A

▲対地攻撃には絶大なる威力を発揮する大型戦闘ヘリ。相手チームに装甲車や戦車がいても活躍できるハズだ。


LAV-G

▶攻撃を受ける盾として使いたい装甲車。比較的鹵獲しやすいのもうれしい。


T-72U

兵士とはケタ違いの火力に期待!!

◀攻撃力、防御力、ともに高い戦車。ダメージを受けた場合は格納庫に入れて回復させ、大切に運用していきたい。

4 武器・アイテムの開発　開発を繰り返して戦力を強化！

マザーベースでは、新たな武器やアイテムを開発したり、所持している武器の性能（RANK）を向上させることが可能。さらに、照準を合わせやすくなるようにレーザーサイトを付加するなど、新たな機能の追加を行うこともできる。ただし開発を行うためには、まずミッションなどで新しい武器やアイテムの設計図を入手する必要がある。ここではこれら開発の流れなどについて解説していこう。



▲開発したいものに関わる班に、能力の高い兵士を多数配置することがポイント。

CHECK ランクアップで性能アップ!

武器やアイテムは、ランクが設定されており、これらのものは開発でランクアップさせることができる。ランクアップさせるためには、開発対象に関わる班のレベルが重要。また資金（GMP）や開発時間などもかかるが、ランクアップできれば、武器なら集弾率や弾の装填数のアップ、回復アイテムなら回復量などが上昇するようになっている。ランクアップできる条件がそろっていたら、進んで実行していきたい。



バッテリーが長持ち!

▶使用するためにバッテリーが必要なものは、ランクアップすることで長時間使用できるようになる。



サプレッサーが強化

◀サプレッサーには強度があり、弾を何発か撃つと壊れてしまう。ランクアップすればその強度がアップ！

開発の流れ

開発に必要な設計図・GMP・班レベルを満たす

潜入任務を行うことになる各フィールドには、設計図が落ちていることがある。新しい武器やアイテムを開発するためには、まずこの設計図を入手することが起点となる。その後、開発するために必要な班（研究開発や医療など、複数の場合もある）のレベルと資金を満たしていれば、無事開発に着手することが可能。



開発に着手

開発している期間中、資金や開発に必要な班のレベルが下がった場合は、開発がストップしてしまうので注意が必要。

時間経過で完成

開発中は開発度の数値が%で表示。いずれかのMAINかEXTRA OPSをクリアすれば一定時間が経過し、%の数値が上昇。100%になれば完成！

さらに高ランクを目指す

すべての武器・アイテムを開発できるか!? 現時点で判明している武器とアイテムをチェック!!

体験版の「未体験抑止版」や『MGS PW』の公式HPなどで公開されているトレーラーなどで判明できた本作の武器やアイテムを公開。かなりの数の武器&アイテムが確認できたが、これらは本作に収録されたほんの一部でしかない！

武器

【空弾倉】
リロードによって空になった弾倉が発生すると自動的に入手できる。攻撃力はないが、これを投げると落下した場所に音を立てられる。兵士の気をひくのに最適。

【空中機雷】
浮遊型の対空機雷。設置後自動的に上昇し、接触した航空機を一時的に行動不能にする。この機雷を当てるには対象航空機の動きを先読みする必要があるだろう。

【グレネード】
投てき武器。投てき後、一定時間たつと爆発し、周囲にダメージを与えることができる。たいがいの兵士なら1発で倒すことが可能。あまり遠くに投げることはできないが、斜面を転がして飛距離を稼いだり、壁にぶつけて跳ね返らせ、隠れた兵士にダメージを与えるなど、使い方によってはさまざまな場所で活用できるはず。

【スタングレネード】
閃光と音で相手を気絶させることができる投てき武器。視界内で爆発すると視界が真っ白になり、一定時間何も見えなくなる。敵味方関係なく、広範囲に効果が発生する。

【スタンロッド】
高圧電流で攻撃し、兵士を気絶させる近接武器。バッテリーが切れると使用できなくなるが、切れるのと同時に自動でバッテリーをチャージし始める。チャージ完了後には再び使用可能。

【ステルスガン】
特殊武器の1つで、潜友に対して使用するもの。潜友に照射し続けることによって、潜友のカムフラ率を100%（透明化）にすることができる。その際の潜友はほかの兵士に視認されることはないが、足音などの物音は気づかれてしまうので要注意。

【スモークグレネード】
投てき武器の1つで、投てき後一定時間後に煙が出る発煙手榴弾。その煙に巻かれた兵士はむせ込み一定時間行動不能になる。むせ込んだ状態の兵士には、CQCなどを仕掛けてもいいだろう。

【チャフグレネード】
電子妨害手榴弾。投てき後、爆発するとともにアルミ箔のようなものが空中に散布され、電子機器の正常動作を一時的に妨ぐことができる。その効果時間は開発によって長くすることも可能。なお爆発音はするので、使用時に警戒モードになることも。

【電磁波照射ガン】
複数の電磁波を干渉させ、膨大なエネルギーを1点に集める特殊銃。使用するには潜友もこの兵器を使用するのが前提。構えると予備照射を行い、潜友と光線を交差させる必要がある。予備照射の交差後は攻撃ボタンで本照射になり、大爆発を引き起こして広範囲に大ダメージを与えることができる究極協力兵器。この武器で攻撃した後にはスネークが「究極協力兵器・電磁波照射ガン！」と叫ぶ。

【レールガン】
充電レベルが上がることで飛躍的に攻撃力が増す超電磁砲。高い威力を誇る。

【EZ GUN（LIFE回復弾）】
LIFE回復弾を撃ち出すサプレッサー内蔵の非殺傷武器。改良することによってLIFEの回復量が変化するようだ。

【M16A1】
1発の威力はM1911Aと同等のアサルトライフル。攻撃ボタンを押しっぱなしにすることで連射できるほか、照準が小さく狙いがつけやすいのがポイント。

【M1911A】
ハンドガンだがアサルトライフル並みの威力を誇る。装弾数が少ないのがネック。

【M60】
他の銃の倍近い高威力を誇る機関銃。攻撃ボタン押しっぱなしで連射できるが、連射速度はやや遅い。

【Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）】
相手を眠らせることができるハンドガンタイプの麻酔銃。1発撃つごとに弾を装填するため連射はできないが、サプレッサーを装着しており無音で発射できるのが最大の強み。ただしサプレッサーは何回か使用することで壊れてしまい、その後は撃つたびに大きな音がでるようになり、近くにいる兵士に警戒されるようになる。ちなみにランクアップすることで、サプレッサーの強度は上げることができる。

【RPG7】
高威力のロケット弾を発射することができるロケットランチャー。構えるとスコープ画面になるが、倍率は変えられない。また、ロケット弾に追尾性能はなく、まっすぐ飛ぶ。目標物や障害物に着弾すると爆発し、爆風で周囲にもダメージを与えることができる。爆発音はかなり大きいので、使用すると一気に危険フェイズになることも。難点は、1発撃つごとに長時間のリロードが必要なこと。

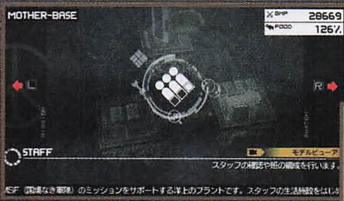
【SVD】
遠距離狙撃用のスナイパーライフル。構えると倍率が2段階で変えられるスコープ画面になる。立った状態で対象物を狙い続けると画面がブレるが、しゃがんだ状態だとブレが減少する。

【Vz61】
サブマシンガンで、1発の威力はハンドガンのM1911Aよりも低いが、攻撃ボタンを押しっぱなしで連射できる点や、装弾数の多さが魅力。

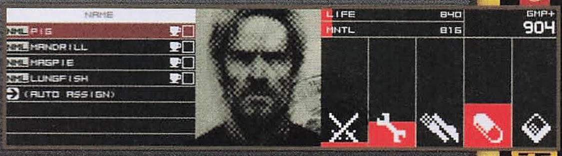
CHECK マザーベース内にいるスタッフの能力を把握せよ

マザーベース内にいるスタッフは、営倉にいる者も含め、すべての能力を確認することができる。ここでは、Ⓐボタンを押すことで確認できるスタッフのスキルや能力、そして状態などを表すアイコンの意味など、この画面内でわかる項目について解説していこう。

❶名前や職業、性別などを表す
❷現在のLIFE値
❸現在の気力値
❹稼いでくる資金（GMP）
❺「実戦部隊」向きの能力を表す
❻「研究開発班」向きの能力を表す
❼「糧食班」向きの能力を表す
❽「医療班」向きの能力を表す
❾「諜報班」向きの能力を表す
❿射撃能力を表す
⓫リロード能力を表す
⓬投てき能力を表す
⓭設置能力を表す
⓮歩き速度を表す
⓯走り速度を表す
⓰格闘能力を表す
⓱防御能力を表す
⓲現在の士気値を表す。値が高いほど各能力が上昇する
⓳悪いステータス（敵属性、病気、負傷など）がある場合に表示される
⓴兵士が所持しているスキルが表示される。
㉑兵士のコメントが表示される



◀マザーベースでスタッフの項目を選択。



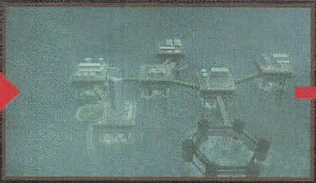
▼▶在籍するスタッフの顔や能力が表示。



CHECK 進行に応じてマザーベースの外観も変化!

謎の武装集団を排除する報酬として、物語の最初にガルベスから提供される洋上プラント。最初は小さい施設のみだが、スタッフが増えたりすることでどんどん発展していく。スタッフの編成などによっても、その様相は大きく変わる。


この小さな洋上プラントが




巨大プラントに成長!!

アイテム

【AXE（アックス）】
世界最大級の消費財メーカー・ユニリーバの男性用化粧品ブランド「AXE（アックス）」。そのブランドのフレグランスボディスプレーは、使用することで気力を回復することができる。

【アナライザー】
双眼鏡のようなもので、装備して兵士を見続けるとその兵士の得意な能力や所持品などを確認することができる。

【暗視ゴーグル】
暗闇のなかでわずかな光を増幅することによって可視化できるアイテム。装備すれば兵士や武器などのアイテムまで白くはっきりと視認できるようになる。

【WALKMAN】
携帯音楽プレイヤー“WALKMAN”を使えば、好きな音楽を好きなときに聞くことができる。ただし、対戦時には使用不可能。開発をすることで、デザインや性能が進化していく。

【救命ダンボール】
負傷時にこのダンボールをかぶることによってLIFEを回復することができる特殊なアイテム。開発によって回復速度などが変化？　また、かぶった状態で瀕死状態の潜友のもとに向かって心臓マッサージを行えば、瞬時に蘇生させることも可能！　ほかのダンボールと同様に、ドロップで設置することもできる。

【雑誌】
使用すると雑誌を地面に設置し、その場所に近づいた兵士はその雑誌に夢中になって一定時間読みふけってしまう。雑誌の種類は豊富に用意されており、「電撃ゲームス」や「電撃PlayStation」なども存在。この2つの雑誌の表紙はかなり萌え要素が強いので、一見の価値アリ！

【サラウンドインジケーター】
周囲の音を波形で視覚化するレーダーで、バッテリーを使用せずに常時使用することができる。敵側が出す音は外周部に波形として現れ、波形が大きいほど大きな音であることを示す。また、赤色は近くで動くもの、青色は遠くで動くものがいることを意味する。

【支援砲撃マーカー（投てき型）】
投てき後、構えずに攻撃ボタンを押すことで、このアイテムを投げた場所付近に砲弾での支援攻撃が実施される。使いすぎると英雄度が下がるらしい。

【支援補給マーカー（投てき型）】
投てき後に攻撃ボタンを押すと、その場所にダンボールに詰められた弾薬やレーションなどの支援物資がヘリコプターによって上空から配送される。ちなみに、上空から落ちてくるダンボールには当たり判定があり、兵士にそのダンボールが当たると大ダメージを与えることが可能。

【ステルスマット】
装備した状態で壁や地面に密着すると大きなシート状のものを広げ、自分の体を透明化することができる特殊なアイテム。シリーズでおなじみの「ステルス迷彩」のようなものだが、使用回数に制限がある。

【清涼飲料水】
サントリーの炭酸飲料水「マウンテンデュー」「ペプシNEX」の2種類があり、効果は気力の回復。

【双眼鏡】
装備後、構えることでのぞき込み、対象物を最大で500%まで拡大して見ることができる。なお、双眼鏡を使っているときに武器は使用できない。

【ソニック・アイ】
周囲で発せられた音の位置をアニメーションシンボルで表示するセンサー。

【ソリトンレーダー】
周囲の地形や兵士の位置、そしてその兵士の視界までわかるレーダー。しかし、潜入フェイズ以外ではその効果は発揮できない。フル充電状態から100秒間の連続使用が可能で、バッテリーが切れると使用不可能になる。ただし、装備から外せば充電することができる。

【盾】
近接武器、ハンドガン、サブマシンガンを装備中に構えることで盾を掲げ、前方からの銃弾を防ぐことが可能。

【ダンボール戦車】
使用者が操縦（移動）を担当し、あとからこのダンボールに入ったものが砲撃手となる。攻撃力はそれなりに高く、兵士は砲撃一発で倒すことができるようだ。

【ダンボール爆弾】
銃器で撃ったりして壊れたり、中身を確認しようとすると爆発するダンボール。爆発時に中にいると爆発に巻き込まれてしまうので要注意。ドロップ（設置）して爆弾として利用するのが得策か？

【デコイ】
使用すると板状の人型兵士が出現し、兵士の目をひきつけることができるアイテム。板状の人型兵士を視認した兵士は、この物体に近づいて排除しようとする。

【ドリトス】
香辛料がふんだんに使われたスパイシーな味わいの、コーンを原料にしたスナック菓子。効果はレーションと同じように使用することでLIFEを回復できる。

【フルトン回収システム】
無力化した兵士をヘリウムの詰まった気球で上空へ飛ばし、ヘリで回収した後にマザーベースへ運搬するための装置。使用できる数には限りがあるが、開発することによって使用回数を増やすことができる。また装甲車や戦車などの大型兵器も、開発によって回収できるようになる模様。

【ボンカレー】
世界初の市販用のレトルトカレー。大塚食品によって開発されたもので、使用するとLIFEを回復できる。開発することで「ボンカレー」から「ボンカレーゴールド」、そして「ボンカレーNEO」にパワーアップし、LIFEの回復量もアップ。

【ラブダンボール】
装備するとダンボールに入り、身を隠すことができるシリーズおなじみのアイテム。ドロップすることで足場にすることも可能。また、ダンボールに入っている仲間にスネーク・インすることで、1つのダンボールに2人まで入ることができる。

【レーション】
LIFEを半分ほど回復できる携行食糧。アイテムウィンドウを開き、レーションを選択してRボタンを押すと使用できる。また、このアイテムを装備した状態でLIFEが0になると自動的に使用する。

【レールガン用ダイナモ】
「レールガン」用の遠隔給電機。ロックオンした潜友の「レールガン」に給電する。

Piece of MGS PW VI

共演 COLLABORATION

ゲーム&グッズで驚きのコラボレーションを用意!

4月7日に開催された完成披露発表会で一気に判明した、ゲーム内外での豪華コラボレーション。一番注目されたのは、やはり『モンスターハンターポータブル 2nd G（以下、MHP 2ndG）』とのコラボ。さらにゲームと現実の商品が連動し、両方で楽しめるような仕掛けが多いのも、これまでのシリーズにあったコラボレーション企画と同様だ。まずは注目度ナンバー1の、ゲーム内コラボから紹介していこう。



Special Comment

株式会社カプコン『モンスターハンターポータブル 2nd G』プロデューサー
辻本良三 氏

正式に今回のコラボレーションの話を頂いたのは、2008年9月に小島監督から食事に誘われたときですね。そのときはまだ世の中で誰も知らないタイトルで、まさか次回作がPSPで開発中とは思っていなかったので、非常にビックリしたのを覚えています。その後、このコラボの実現で、ゲーム業界を盛り上げられたらいいなという思いと、『モンハン』というタイトルのさらなる広がりを考えて「ぜひやらせてください」となりました。最初に映像を見せていただいたときは、スネークの前にティガレックスがいるというシチュエーションが本当に衝撃的で、自然と笑みが出てしまいました。ぜひ楽しんでもらえたらと思います。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER × MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G モンスターハンターポータブル

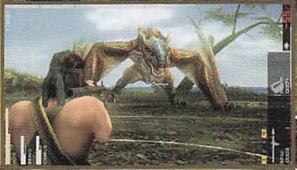
スネークの新たな任務はモンスターハント!?

カプコンの人気ACT『MHP 2ndG』から、巨大な飛竜ティガレックスとリオレウスが来襲！ これら2匹は『MHP 2ndG』を象徴する、人気の高いモンスターだけあり、その登場に喜びの声を上げたファンも多いはず。モンスターを狩る理由などは不明だが、どうやらボッケ農場の人気キャラ、トレニャーに導かれるように船に乗り緑生い茂るモンスター島へとスネーク達はやって来るようだ。『MGS』シリーズでの常識がまったく通用しない、型破りなモンスターたちにどう立ち回ればいいのだろうか？ なお『MGS PW』の本編と同じく、最大4人で協力しての討伐も可能。そして使う武器はもちろんアサルトライフルやロケットランチャーなどの重火器だ。CO-OPSならではの協力プレイを駆使して、ありったけの装備で挑め！

討伐 ティガレックス
絶対強者 轟竜

原始的な風貌を残す飛竜種・ティガレックス。飛竜種だが空はほとんど飛ばず、ほぼ常に四つんばい状態で発達した四肢を使い、猛スピードで突進攻撃を仕掛けてくる。さらに鋭い爪と牙による、恐ろしい威力の一撃も持つ。ダメージを与え続けると怒り、大暴れ状態になるなど手の付けられないモンスターである。火力の強い戦車をイメージできるが、そのスピードに慣れるまでは苦労させられるだろう。









手の付けられぬ大暴れ状態!!



▲回転攻撃や轟竜の名の通りの咆吼など、攻撃方法も多彩。ただ、攻撃や行動のパターンは『MHP 2ndG』と同様のようなので、本家でのハンター経験がある人は有利に狩ることができるかも？

◀ダメージを受けると怒り、手が付けられないほど大暴れするティガレックス。暴れている間は、巻き込まれぬよう遠めに構えるのが狩りの秘訣か!?

空を裂く炎のブレスに注意!!

▶炎のブレスを吐く前には、必ず合図になるような動きがある。この動作もオリジナルを忠実に再現！　他にも、猛ダッシュ攻撃、噛みつき、尻尾での攻撃など、油断すると一気に不利になる！



▼めまい状態になったリオレウス。アイテムの使用や与えたダメージで、いくつかの状態変化を起こさせられるのも『MHP 2ndG』と変わらないようだ。









空の王者 火竜
討伐リオレウス

空の王者と呼ばれる飛竜種・リオレウス。ティガレックスと異なり、こちらは空を飛んでいる状態が多く、攻撃を命中させるのに苦労しそう。戦闘ヘリなど、空中に浮かぶ相手との立ち回りが参考になるかもしれない。ちなみに、麻酔銃のような気力減少系の武器は効果があるのだろうか？

アイルーが狩りのサポート役で活躍!!

トレニャーに導かれ、この島へとやってきたスネーク達。狩り中はシリーズのマスコット的存在のアイルーが、スネーク達をサポートしてくれるようだ。段ボールでアイテムを補給してくれる姿は、『MHP 2ndG』に負けないぐらいキュート。ちなみにアイテム補給は『MGS PW』にもある機能だが、アイルーならではの演出がステキだ。

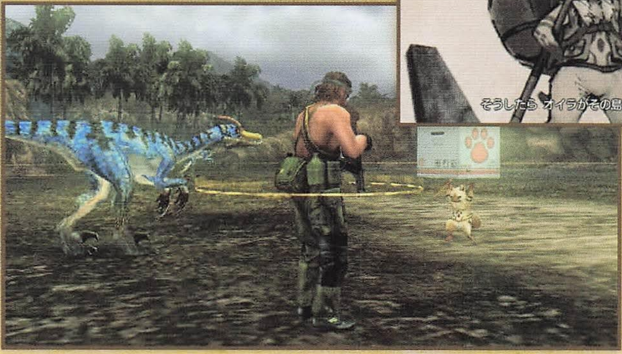
なお『MHP 2ndG』のように、一緒にモンスターに立ち回ってくれるのかは不明。1人で挑戦する場合、助けてくれると心強いが……。



◀▼うまく焼けると、スネークの渋い声で「上手に焼けました〜♪」のかけ声が！



▲トレニャーの導きにより、モンスター島での狩りにいざ出発！



◀肉球印のダンボールに弾薬やアイテムを詰めて支援補給。激戦になりそうな討伐で助かる。

レーションが上手に焼けました♪



『モンハン』に欠かせない要素といえば、やはり生肉をぐるぐる回してこんがり肉を焼く肉焼き。『MGS PW』でもこの要素はバッチリあり、フィールドには肉焼き機が用意されている。ただし、スネークが焼くのは肉ではなく、回復アイテムのレーション。おなじみのあのBGMが流れるので、タイミングよく焼こう。なお、失敗するとコゲたりも!?





▲どうやらスネークはトレニャーにハンターと間違えられ、モンスター島に案内されたようだ。島では別のアイルーがスネークの狩りをサポート！

CHECK 4人でのモンスター討伐はPVでチェック!

発表会で公開されたPVでは、ティガレックス、リオレウスを狩るシーン。そしてトレニャーのアーティストデモを見ることができる。その動画を見れば、いかに『MHP 2ndG』の動きを再現しているかがわかるはず。ティガレックスとの狩りでは、尻尾を部位破壊しているシーンも見られた。隠れる場所のないフィールドでの狩りは、瞬発的な火力が勝負のカギを握りそうだ。なお、PVは現在『MGS PW』の公式サイト、もしくはYouTubeの「metalgearsolidpw'sChannel」(http://www.youtube.com/user/metalgearsolidpw)にて見ることができる。





METAL GEAR SOLID PEACE WALKER × ASSASSIN'S CREED II アサシン クリードII

人気ステルスACTと再びコラボレーション!

ターゲットに気づかれないように接近し、暗殺を遂げる人気ACT『アサシンクリード(以下AC)』シリーズ。『MGS4』では『AC』の主人公・アルタイルの衣装が使えるというコラボレーションが好評を博したが、今回は新たなコラボが実現。なんと、『AC』シリーズでおなじみのイーグルダイブが可能になり、しかも麦ワラをダンボールのように使う"アサシン・ストローボックス"も使用できる。

CHECK 『アサシンクリードII』とは?

『AC』シリーズの第2弾。中世のイタリアを舞台に、暗殺者の血を引く主人公・エツィオが、陰謀により殺された家族の復讐のため、その首謀者を突き止めるために立ち上がる。アクションや使用できる武器が増え、より多彩な手段で暗殺できるように進化。

▶リアルに再現されたイタリアの街並みの美しさも見どころ。



ゲーム中に登場するアイテムで多彩なメーカーとコラボレーション!!

雑誌や食料品など、多種多様なアイテムを開発できる本作。そんなゲーム中のアイテムには、実際に販売されている商品とのコラボアイテムを用意。体力回復手段や武器に活用したりと、スネークの潜入ミッションを手助けしてくれるはずだ。

雑誌 魅惑の表紙&情報で敵をクギ付けに!

『MGS』シリーズの雑誌といえば、設置して敵兵の注意を引く定番のアイテム。今回も数多くの雑誌が用意され、電撃系では電撃ゲームスと電撃PlayStationが登場する。魅力的な表紙にひかれて、思わず敵兵も夢中で読みふけってしまう!?



電撃ゲームス

◀電撃ゲームスは『ラブプラス』が表紙。大胆な愛花の水着グラビアに、敵兵もメロメロ?



電撃PlayStation

◀こちらはパスが表紙。付録の「PAZスペシャルグラビア」は実際にも欲しい!

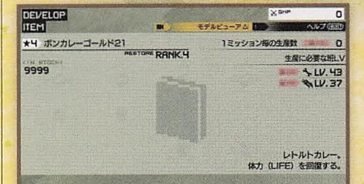


雑誌に夢中な敵を仕留める!

◀橋の上など、敵兵が通りそうな場所に雑誌を仕掛けておけば、効果はバツグン! 雑誌に気をとられて、完全に無防備になる。あとはどう片付けるかは自由だ。

ボンカレー 進化を続けるレトルトカレーの元祖

大塚食品が生んだ世界初の市販用レトルトカレー・ボンカレーが本作に登場。手軽に持ち運びができるLIFE回復アイテムとして役立ってくれる。さらに、拠点で開発を進めることで、新時代のボンカレーに進化する。ちなみに「ボン」とは、フランス語で「よい、おいしい」という意味。食べることが大好きなスネークなら、大喜びで食べてくれそうだ。



▲LIFE回復アイテムはミッションクリアには欠かせないので、なるべく多く生産しておきたい。

開発で進化するボンカレー



初代ボンカレー

初代ボンカレーは、女優の松山容子さんのパッケージが目印。1968年に販売が開始された。保存性だけでなく、簡単に作れる利便性も大ヒットの理由だ。



ボンカレーゴールド

1978年に発売された、ボンカレーシリーズの基幹商品。現在は"21世紀のスタンダードカレー"という意味をこめて、「21」の名が冠されている。



ボンカレーNEO

2009年から販売されている、新時代のボンカレー。国産のじゃがいも・にんじん・たまねぎを厳選して使っている。箱ごと電子レンジで2分で作れる手軽さも魅力だ。

ドリトス 世界で愛されるスパイシーなスナック菓子

ドリトスとは、世界最大のスナックメーカーである、アメリカのフリトレーが1966年に発売したトルティアチップス。コーンを原料に、香辛料をふんだんに使った味付けが好評を博している。ゲーム中では、その香ばしいかおりと独特の食感が魅力のLIFE回復アイテムとして大活躍!



▶本作にはメキシカンタコス味のドリトスが登場。赤いパッケージが目立つので、すぐ見つかるはずだ。

アサシン・ストローボックスを使ってみよう

スネークがアサシンの技、イーグルダイブで飛ぶ!!



◀特定の建物の屋根の上には、麦ワラが散らかっている。この付近に近づくと、ミラーから通信が届く。彼の指示に従い、アクションボタンを押すと、ワシの鳴き声とともにスネークがジャンプ。これがアサシン一族に伝わるイーグルダイブだ！

アサシン・ストローボックスの中に潜入せよ!



▶イーグルダイブとは、高台の下にある麦ワラをクッションにすることで、どんな高さからも安全に降りられるという、アサシン秘伝の技術。そのまま麦ワラの中に隠れていれば、敵に見つかることもない。さらに本作では、潜入した麦ワラをアサシン・ストローボックスとして、ダンボールのように使用可能だ。

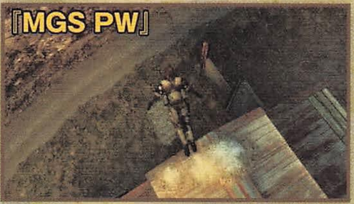
本家と比べてもそん色なし!

『ACII』



◀両手を広げたまま、重力に身を任せて麦ワラにダイブ!

『MGS PW』



◀スネークも同じ動きでダイブ。暗殺者スネークの誕生!?

麦ワラに隠れたまま移動



▲ダンボールのように、身を隠したまま移動できる。大きさもそれなりにあり、2人まで同時に入ることが可能だ。

敵を内部に引き込んで倒せ!



▶麦ワラに隠れたまま敵に近づけば、中に引き込んで気絶させることもできる。

清涼飲料水 炭酸飲料の刺激で気力を回復!

サントリーの炭酸飲料2種類が、気力回復アイテムに。マウンテンデューは、本作のメインキャラが描かれたデザイン缶も実際に発売される。デザイン缶のシールのコードを使えば、ゲーム中でオリジナルTシャツを入手可能だ。

マウンテンデュー



◀ゴクゴク飲める心地よい刺激と、柑橘系のさわやかな味わいが特徴の炭酸飲料。フィールドで緑色の缶を見つけたら必ずゲットだ！

ペプシNEX



▶カロリーゼロなのに、しっかりとしたのみごたえがあるコーラ。切れ味鋭い飲み口で、スネークののどの渇きをいやしてくれる。

8種類のデザイン缶が発売!



アックス フレグランスで気力充実

AXE(アックス)とは、世界最大級の消費財メーカー・ユニリーバの男性化粧品ブランド。ゲーム中にはフレグランスボディスプレーが登場し、使用すればさわやかな香りで気力を回復してくれる。アックスを実際に購入し、商品のJANコードをアックスの公式HPで入力すれば、ゲーム内でオリジナルTシャツを入手できるコードを入手可能だ。



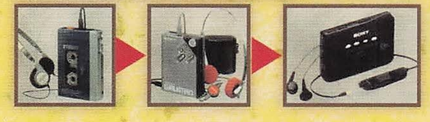
◀ゲーム中に登場するスプレー缶は、2009年の春に一新された新デザインのもの。黒を基調としたデザインが、クールな雰囲気をかもしだしている。

WALKMAN 戦闘中でも好きな音楽が聴ける!

本作では、ソニーが世界に誇る携帯音楽プレイヤー"WALKMAN"を戦場に持っていける。これさえあれば、たとえ銃声や爆発音が響き渡る戦場でも、好きな音楽を聴くことが可能だ。また、拠点で開発を進めることで、新型"WALKMAN"も作れる！

"WALKMAN"も開発で進化する!





◀▼カセットタイプの"WALKMAN"のデザインや性能が変化。収録できる曲数が増えたりする？

Tシャツ 好みのデザインでスネークをコーディネイト

本作に登場するTシャツも、コラボアイテムの1つだ。有名衣料品メーカーのユニクロのTシャツブランド・UTからは14種類のTシャツが登場。ほかにもマウンテンデューやアックス、HORIといった各メーカーのTシャツも用意されている。なおUTのTシャツは、4月26日より全国のユニクロショップおよびユニクロオンラインショップで発売開始。



UTからは14種類! 一般販売もあり!!





続々発売予定のグッズを手に入れて『MGS PW』色に染まれ!

新作が発売されるたびに、さまざまな関連商品が発売されるのも『MGS』シリーズの魅力の1つ。もちろん本作でも、フィギュアやCD、アクセサリーなどの発売が決定している。ここでは、現在までに判明している魅力的なグッズの数々を紹介していく。



フィギュア　プレイアーツ・改で登場!

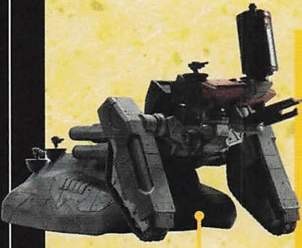
スクウェア・エニックスが制作する、リアルな体型と可動部分の多さを追求した「プレイアーツ・改」より、スネークたちのフィギュアが登場。発売は6月以降の予定だ。



装備変更も可能!!

スネーク

スネークのフィギュアは、スニーキングスーツバージョンと軍服バージョンの2種類が発売。専用の銃器や盾などの装備も用意されている。可動部分の多い「プレイアーツ・改」なので、好きなポーズにすることが可能だ。

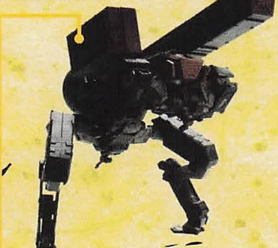


ピューパ

前面にキャタピラ、中央部にブースターを備えたホバータイプのAI兵器。前方の主砲や丸みを帯びたボディもバッチリ再現されている。路面に合わせて可動する、キャタピラ部分の動きがどうなるかにも注目したい。



強敵となるAI兵器も登場!



バシリスク

公式のムービーなどでその姿が確認されている、謎の大型兵器。胴体の上にほかのAI兵器と同じコアのようなパーツがあるので、AI兵器であることは間違いないだろう。獣を思わせる両脚で、どんな動きをするのか?

クリサス

空中を縦横無尽に駆けるAI兵器もフィギュアに。ヘリのローターのような円盤状のパーツや、機体の下部分に備えられた長大な主砲など、見どころは多い。公式のムービーを見る限り、円盤の付け根などが可動しそうだ。

CD　ボーカル曲やサントラCDが発売

Donna Burkeさんが歌うテーマソング「HEAVENS DIVIDE」と、パス(CV:水樹奈々さん)が歌う「恋の抑止力」を収録したCDが発売中。本作のBGMのサントラCDも発売中だ。

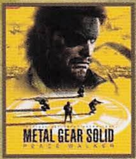


▲「恋の抑止力」は公式HPなどでプロモーションビデオが公開中。要チェックだ!



HEAVENS DIVIDE/恋の抑止力

◀テーマソングとキャラクターソングの両方を収録したマキシシングル。パスのジャケットが目印だ。価格は¥1,575(税込)。



サントラCD

◀重厚なストーリーを盛り上げる多彩なBGMや、「HEAVENS DIVIDE」も収録。ちなみに、マキシシングル、サントラCDともに初回盤のみ限定パッケージ仕様だ。価格は¥2,940(税込)。

アクセサリー　PSPを彩る専用アクセサリーをゲット!

MGS PW PORTER PS Pictogram™ PSPケース

SCEとPS Pictogram™、PORTERのトリプルコラボによる特製PSPケース。形状はマガジンポーチ型で、色は総ブラック。大小7つのポケットがついており、そこにUMDやメモリースティック、ヘッドホンなどを収納できる。価格は¥10,800(税込)。



sonystyle(http://www.jp.sonystyle.com/)、ZOZORESORT(http://www.zozo.jp/)、au Games(※)、konamistyle(http://konamistyle.jp/)のいずれかで予約受付中。

取り扱い説明書に記載されたパスコードをゲーム中に入力すると、オリジナルTシャツの兵士が入手可能(ほかの兵士も着用可)。

本作のロゴや"国境なき軍隊"のトレードマークがあしらわれたPSP用のアクセサリーが、ゲームと同時発売。SCEからはPSPの特製ケースが、HORIからは収納ポーチ・フェイスカバー・クリーナーストラップ・デコシールの4点セットが発売される。

MGS PW アクセサリーセット for PSP

収納ポーチは、PSP本体とUMD2枚を収納可能。フェイスカバーは本体をガードし、つけたままでもプレイできる。クリーナーストラップは、液晶画面の汚れ取りに。デコシールは本体にはって好みのデザインにしよう。価格は¥2,980(税込)。



4.7 in AKASAKA『MGS PW』完成披露発表会 レポート

去る4月7日に赤坂BLITZにて開催された、『MGS PW』完成披露発表会。会場にはSCEのプレジデントである河野弘氏も駆けつけ、『MGS PW』オリジナルデザインのPSPをお披露目。1台1台デザインが異なるこだわりの仕様だけあり、SCEが『MGS PW』にかける期待もヒシヒシと伝わってきた。なお、今回の会場にはTwitterを利用しているファンを招待し、その場でつぶやいてもらうという試みも行われた。



キーワードで作品を解説!

今回の発表会は2部構成で行われ、2部では壇上に上がった小島監督自らが、キーワードごとに本作の魅力を存分に解説してくれた。まず、シリーズに欠かせないテーマを今回は「抑止論」として描くことを発表。1974年という時代を取り上げた理由や、伝えたいことなどを熱く語っていた。

続いてゲームの魅力として「潜友」「仲間」「強敵」を取り上げ、携帯機で変異した新しい『MGS』の楽しみ方をプレゼンテーション。その際、バーチャル映像をリアルの映像と合成して画面に映し出す、Augmented Reality (AR)という最新の技術を使ってわかりやすく解説するなど、常に最新技術に挑み続ける小島プロダクションらしい演出も好評だった。

第1部の壇上で、今回PSPで出した理由をシリーズを、未体験な"若い世代"に遊んでもらいたいからと語った小島監督。シリーズも『MGS』から数えると今年で13年目にもなり、長いタイトルだと世代が固定されてしまうので、それを打破したいとのこと。また、プラットフォームに依存しないゲームがいずれ出ることを見越した"実験"でもあるとも語っていた。



Message from HIDEO KOJIMA

発売前に再チェック!

公式PV分析

「タクティカル・エスピオナージ・オペレーション」

「俺たちの創り出したこの傭兵ビジネスは、いつか世界の経済を支える新しい力になるはずだ。やがて冷戦は終わる。反共の時代からやがて反テロの時代がくる」。そんな未来（『MGS4』に登場した営利目的の、傭兵派遣ビジネスだろうか）を見据えたかのようなミラーの言葉から始まる、本作の最終版PV。メタルギア・サーガ第二章と銘打たれた映像では、これまでに公開されていない新要素を見ることができる。

まず「兵士集め」のシーンでは、通常のフルトン回収方法を紹介。ハッシュパピー（麻酔銃）で眠らせる、CQCで気絶させる、重傷を負わせるといったオーソドックスな方法がまず流れた。発見されずに的確にフルトン回収するための予習としても使えるだろう。さらにPVでは地雷のようなものを仕掛け、4人の敵兵をまとめてフルトン回収したり、スナイパーライフルのような銃で、高台にいる敵兵を直接フルトン回収する様子が公開されている。これを使えば、普通ならばフルトン回収が難しい兵士たちも、ラクに集めることができそうだ。

さらに「車輌の回収」では、『未体験抑止版』でも体験できたコマンダーを引きずりだしての鹵獲（ろかく）方法だけでなく、車輌の四方にBIGBOSS達が網を仕掛けて強引に持ち去るシーンも確認できた。戦闘が始まってすぐにこれが実行可能なのかは不明だが、協力プレイのCO-OPSならではの楽しみ方となるに違いない。なお、この鹵獲した車輌は、OUTER OPSで戦場へ派遣できるようだ。映像では戦車や装甲車、ヘリなどいわゆる現代兵器でAI兵器は確認できなかった。さすがにあの大きさを鹵獲するのは現実的ではないのかもしれない（苦笑）。

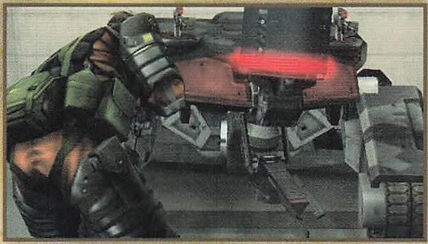
また「兵器の開発」ではさまざまな武器が紹介されているのだが、地面に設置すると出現するデコイ（人形）のように、ミッションを進めるだけでなく、対戦プレイでも使うとおもしろそうなものを確認できる。

最新PVから探る『MGS PW』の魅力

先日開催された完成披露発表会で公開された、本作のキーワードを中心にまとめた最終PV「タクティカル・エスピオナージ・オペレーション」。ここではこの映像から作品の魅力をひも解いていこう。

そしてPV終盤では「AI兵器」の紹介となるのだが、ここではピューパ（ホバー型）、クリサリス（飛行型）、コクーン（戦車型）の出現シーンを公開。なかでもコクーンは発表会で明かされたように高さが24m弱あるだけあり、映像での迫力は圧巻のひと言。さらに興味深いのがその後に流れたシーンで、BIGBOSSがAI兵器のポッド内に侵入し、AIのパーツらしきものを抜き取っているのを確認できる。この要素は発表会でも小島監督が少しだけ語っていたが、どうやらこのパーツ集めは『MGS PW』でのやり込みの1つとなりそうだ。その謎を解くカギはすぐ後の映像でチラッと見ることができるので、ぜひ自分の目で確かめて欲しい。これまでシリーズをプレイしてきた人にとっては、「まさか！」と思える衝撃の展開が待っているはずだ。

PVのラストでは序盤のシーンの続きらしき映像になるのだが、そこでBIGBOSSとミラーは興味深い会話を行う。こちらは本作のテーマが「抑止力」であると思うと、かなり考えさせられるものとなっている。なぜこのような言葉がBIGBOSSの口から出ることになったのか。ぜひその答えと結末（エンディング）は、4月29日に本作を手に入れてその手で見届けてほしい。



▲潜友とのミッションで一番盛り上がりそうな巨大AI兵器戦。タイムアタック大会なども開催されそうだ。

編集長・おしょうが行く全国巡礼の旅!



大阪編
開催日：3月31日
開催地：大阪・LABI1なんば

電撃ゲームス編集長・おしょう＆小島プロダクション広報・大石氏が『MGS PW』の魅力を伝えるべく開催中の"潜友"伝道の旅。その第3回が大阪で開催！　実施されたのは今回も『未完成抑止版』を使用した、2人1組で挑むタイムアタック大会。その結果やいかに!?

体験版のやり込み、ここに極まる!

まず予選では「拠点制圧ミッション」（ノーキル、フルトン5人以上回収でクリア）でのタイムアタックをおこなったが、チームごとに戦術は多種多様。印象としてはスタングレネードを多用していたチームが多かった印象だ。そして予選を勝ち上がったのは「関西和平保安協会＃kjpro」「トム」「ジャッカル」の3チーム。特に男女ペアの「関西和平保安協会＃kjpro」はこれまでの大会中、最速タイムでの予選突破となった。そして決勝は、これまで同様、「山岳施設突入」（ノーキル、フルトン5人以上回収）＆「対戦車戦」（条件なし）の合計クリアタイムで勝負！　まず挑んだ「ジャッカル」は、「対戦車戦」のクリア直前に惜しくも2人同時に戦闘不能になりリタイア。2番手の「トム」は「対戦車戦」で地面に向かってRPG7を撃つアクシデントがあったものの、結果はこれまでの大会での最速タイムを更新！　そしてラストとなった「関西和平保安協会＃kjpro」は6秒の差で「トム」に及ばず、大阪編はチーム「トム」が見事優勝の座をゲットした、なお終了後のプレイでは、予選で惜しくも敗退したチーム「夜ふかし組」による、計2分52秒という驚きの参考タイムも飛び出す結果に！

■大阪編結果

	順位	チーム名	タイム
予選	1	関西和平保安協会＃kjpro	1分26秒
	2	トム	1分42秒
	3	ジャッカル	1分46秒
	4	TR	1分57秒
	5	モッズ特捜隊	1分58秒

	順位	チーム名	山岳	戦車	合計
決勝	1	トム	2分4秒	1分32秒	3分36秒
	2	関西和平保安協会＃kjpro	2分9秒	1分33秒	3分42秒
	3	ジャッカル	3分3秒	−	−
	番外	おしょう＆大石	3分31秒	3分21秒	6分52秒



続きはいよいよ製品版で!?

CHECK 携帯キャンペーン＆「カズラジ。」をキミは楽しんだか?

携帯キャンペーン

本作の拠点であるマザーベースは、兵士をフルトン回収して集めることで、拡張・拡大していく。そんな兵士集めの楽しさを、携帯電話でいち早く疑似体験できるキャンペーンが実施中。ランキング集計の豪華景品もあるので、今すぐ掲載したQRコードへアクセスして、ぜひ参加しよう。

カズラジ。

小島監督の「HIDEOBLOG」にあるWEBラジオ「ヒデオチャンネルラジオ」の特別企画番組として、"ピースウォーカー入手計画 カズヒラ・ミラーの「カズラジ。」"を配信。はたしてミラーは、発売前にソフトを入手することができるのだろうか!?



「カズラジ。」ADDRESS
http://www.kjp.konami.jp/gs/hideoblog/

夢のコラボ映像を公開!

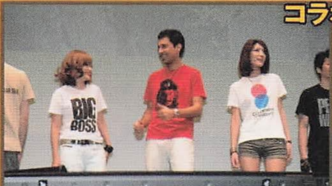
第2部の終盤では、各企業とのコラボレーションを発表。なかでも目を引いたのが、『MGS4』に引き続き実現した、ユニクロのTシャツブランド・UTとのコラボレーション企画。今回もゲーム内と同じデザインのTシャツが発売されるとのことで、ステージにはTシャツを着たモデル達が登場。男女ともに着こなせるデザインのよさをアピールしていた。さらに、スクウェア・エニックスから『ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII』のプロデューサー・橋本真司氏も登場。スネークやAI兵器のプレイアーツ改の発売が発表された。そして、今回の発表会で一番ざわめきが起きたのが、『モンスターハンターポータブル 2ndG』とのコラボレーション。動画公開は発表会が初だけあり、その動きや演出に会場は釘付けだった。最後には恒例のワールドツアーも発表され、TGSでも大会が予定されるなど、発売後も本作からは目が離せなさそうだ。



AI兵器の大きさを比較!!

▲「強敵」の解説では、ARで会場にAI兵器が登場。さらに、その大きさをわかりやすく図で表示。コクーンの大きさに驚愕！

コラボTシャツを公開!



◀登場したモデル達は、じつは本作の開発スタッフらしい。ノリノリなスタッフ達の笑顔がステキ。

テーマソングのライブも!



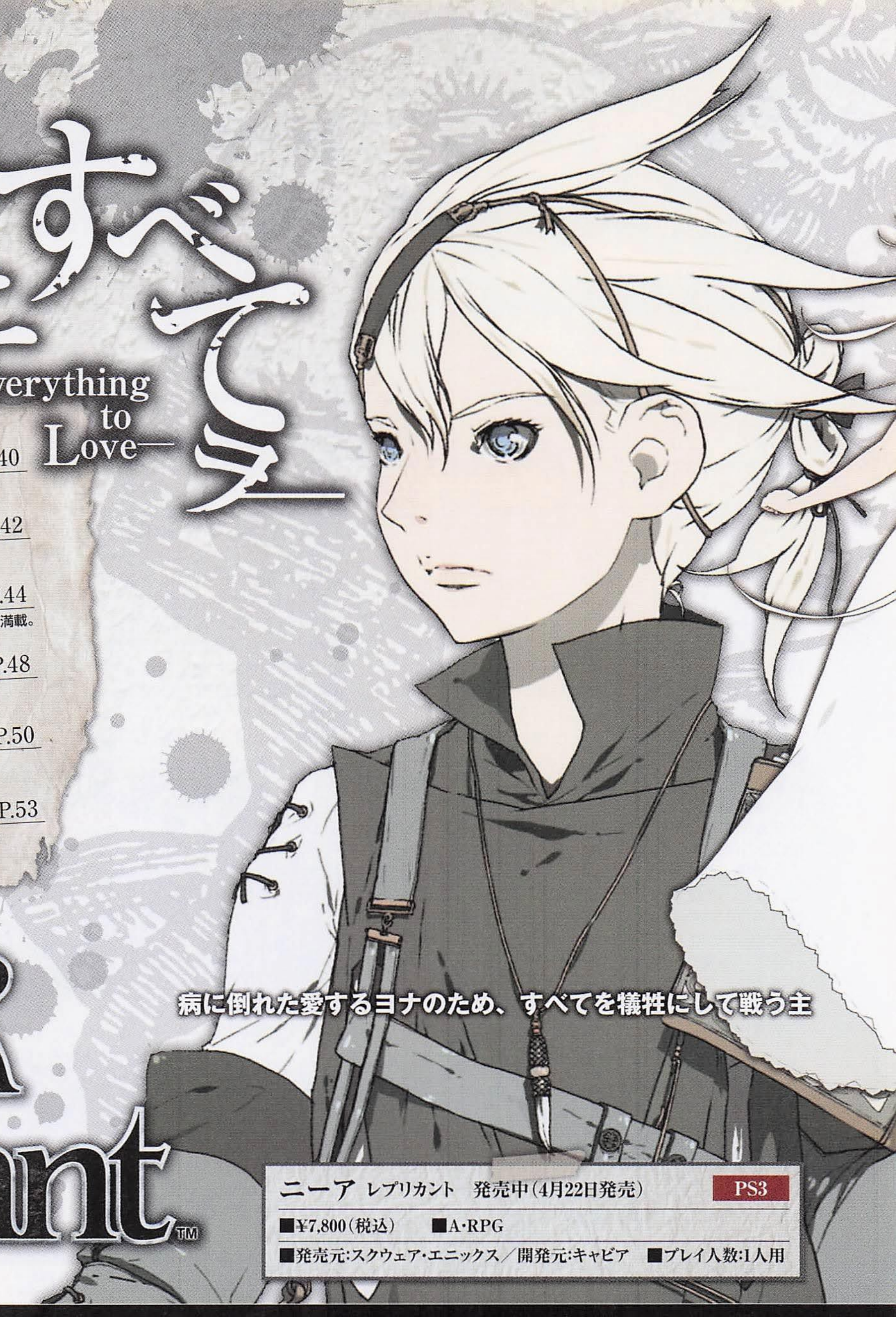
▶ラストにはDonna Burkeさんが「HEAVENS DIVIDE」を熱唱。発売日が待ち遠しくなる発表会だった。

徹底攻略
+
書き下ろし企画
14P

愛ニすべてヲ
Everything to Love—

INDEX

NieR RepliCant™
ニーア レプリカント



病に倒れた愛するヨナのため、すべてを犠牲にして戦う主

ニーア レプリカント 発売中(4月22日発売) PS3
■¥7,800(税込) ■A・RPG
■発売元:スクウェア・エニックス/開発元:キャビア ■プレイ人数:1人用

Tutorial Guide

東京でのバトルシステムの基本をマスターしておこう!!

ゲームをスタートすると、基本システムをひととおり学べるチュートリアルバトルが発生する。その詳細を解説!!

基本アクション 武器を使って敵を攻撃していこう！



プレイヤーは主人公のニーアを操作し、敵と戦うことになる。□ボタンと△ボタン（XボタンとYボタン）で、武器による攻撃が可能。L2ボタン（LT）で防御が、左スティック＋R2ボタン（Lスティック＋RT）で回避が繰り出せる。

◀ザコはともかく、ボスとのバトルでは攻撃一辺倒ではなく、防御や回避を使いこなさなければピンチに陥りやすい。

■特殊アクションの操作方法

アクション名	『レプリカント』での操作	『ゲシュタルト』での操作
ダウン攻撃	L2ボタン＋□ボタン	LT＋Xボタン
タメ攻撃	□ボタンを押し続けて離す	Xボタンを押し続けて離す
受身	吹き飛ばされ中に×orL2ボタン	吹き飛ばされ中にAボタンorLT
回避	左スティック＋R2ボタン	Lスティック＋RT

CHECK ボス敵にトドメを刺すには!?

ボス敵に一定のダメージを与えると、特定部位にタイムゲージとアタックゲージが出現。タイムゲージがなくなる前にアタックゲージをゼロにし、敵に致命傷を与えよう。

アタックゲージ
ボスの弱点。タイムゲージが1周する前に一定のダメージを与えると、敵に致命傷を与えられる。

タイムゲージ
弱点が露出している時間。針が時計回りに1周すると、タイムゲージとアタックゲージが消滅。



▶タイムゲージの針が1周する前にアタックゲージを集中攻撃しよう。逆に、仕留め損なうと敵の体力が回復するので注意！

※記事内のボタン表記はPS3『レプリカント』の初期設定のものです。
Xbox 360『ゲシュタルト』での操作は( )で囲んで表記しています。

遥か未来への鎮魂歌

2つの『ニーア』、ついに解禁 期待のA・RPGを詳しく解説!!

スクウェア・エニックス×キャビアのタッグが生む、期待のダークファンタジーがついに発売された！　PS3は『ニーア レプリカント』、Xbox 360は『ニーア ゲシュタルト』と、サブタイトルが異なる本作。登場人物や物語は同一ながら、主人公の年齢や立場が異なるため、プレイの印象が少なからず違ってくるのが特徴だ。今回はその序盤の戦いを攻略しつつ、独特の世界観に浸るための特別企画をお届け！



人公・ニーア。彼とともに旅路を歩むプレイヤーを強力サポート。



▲武器の強化や釣り、栽培に役に立つデータまで、プレイを効率よく進めるための情報がたっぷり！

NieR Gestalt™
ニーア ゲシュタルト

ニーア ゲシュタルト　発売中(4月22日発売)　Xbox 360

■¥7,800(税込)　■A・RPG

■発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア　■プレイ人数:1人用

魔法アクション　さまざまな魔法を使いこなせば戦いが有利に！

石の神殿で白の書と契約を交わせば、ニーアは魔法を使えるようになる。魔法はボス級のマモノを倒し、「封印されし言葉」を集めることで増えていく仕組み。使用可能になった魔法は、L1、R1ボタン（LB、RB）、さらにはL2、R2ボタン（LT、RT）にも設定することができる。戦局に応じて、最適な魔法を割り振って戦おう。

■魔法の特徴

最大4種類まで割り振りの設定ができる
使用するには一定量のMPを消費
ボス級の敵を倒すと使用できる魔法が増える
ワードエディットでカスタマイズが可能

チュートリアルで使える魔法

黒の手
威力：大
範囲：狭

前方の敵に威力絶大

巨大な手を出現させ、ニーアの前方へ攻撃する魔法。効果範囲は狭いが、威力は絶大。溜めると手の数が増える。



黒の弾
威力：小
範囲：広

連打で威力が上がる魔法弾

白の書から魔力の弾を射出する魔法。敵の魔法の弾幕をかき消すときに便利。溜めるとホーミング弾が出せる。



黒の処刑
威力：中
範囲：やや広

敵の集団と戦うときに重宝

地面から魔力の槍を出現させ、敵を貫く魔法。溜めると広い範囲に攻撃できるので、敵に囲まれたときに使おう。



黒の槍
威力：中
範囲：広

ピンポイントで弱点を狙撃

魔法の槍を発射して攻撃する魔法。照準をつけやすく、射程も長いためボス戦で役立つ。溜めると槍の数が増加。



Battle Technique

アクション要素満載のバトルを勝ち抜くためのテクニックと、立ちはだかる敵の詳細情報をここに公開！



VS.ENEMY —戦いの基本戦術—

戦闘の基本テクニックと序盤の敵の対処法を伝授

戦いを有利に運ぶために知っておきたい知識を凝縮してお届け！

テクニック① ガード崩し攻撃をからめてコンボをかせぐ

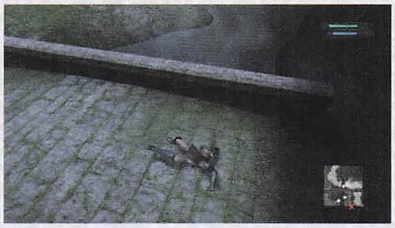
序盤の主力武器である片手剣は◻ボタン（Xボタン）で斬撃が、△ボタン（Yボタン）で肘打ちによるガード崩し攻撃が繰り出せる。ガード崩し攻撃はその名のとおり、防御を固めている敵に有効で、相手の体勢を崩せるのが利点。ただし、攻撃範囲が狭く、威力も低いので、基本的には斬撃をメインに立ち回ろう。なお、斬撃は最大5回まで連続で繰り出せるが、その後は硬直によるスキが生じる。このスキは、すぐにガード崩し攻撃へつなげることでキャンセル可能なので覚えておこう。



◀▼◻ボタン（Xボタン）を5回押して斬撃を繰り出す→すぐに△ボタン（Yボタン）でガード崩し攻撃→再度斬撃を…という流れがコンボの基本だ。

テクニック② 動きの硬直を回避動作でキャンセル

斬撃の5連撃後に生じる硬直や、防御中に相手のガード崩し攻撃を受けて体勢を崩した場合などには、R2ボタン（RT）による回避動作でスキをキャンセル可能。特にボス戦などでは、一瞬のスキから大ダメージを受けることもあるので、常に硬直をキャンセルできるよう意識しておきたい。



◀高所から落ちたときの尻もち動作もキャンセル可能！

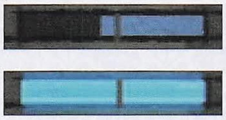
テクニック③ 敵の魔法を消してMP回復速度を上げる

消費したMPは時間経過で自然回復するが、敵の魔法攻撃を武器攻撃で消すことで、その回復速度を大幅に上げられる。下の写真のように、その速度差は結構なものなので、敵の魔法攻撃はできるだけ消すように。

●MP回復量の比較

3秒間何もせずに回復→

3秒間敵の魔法弾を消して回復→



テクニック④ 種で能力を強化！

力の種や魔力の種など、一定時間ニーアのステータスをアップさせられるアイテムも存在する。長期戦になりがちな、ボスとのバトル時に使っていこう。なお、複数の種を使用しても、効果は最後に使ったものだけしか発揮されないので注意したい。



◀ボス戦で使うと、戦いが大幅にラクになる。

海岸の街＆ロボット山までに登場するエネミーリスト



軽魔弾手

出現場所
北平原、崖の村

入手素材
薬草、魔力の種、汚れたバッグ、皮のグローブ、ワード「音楽を愛するロバと～」「～の狂った調律」

備考 距離をとって魔法攻撃をしてくる敵。体力は低いので、近付いて攻撃すればアッサリと倒せる。



軽格闘戦士

出現場所
北平原、崖の村

入手素材
薬草、古い教本、凹んだ金属バット、ワード「死の～」「～が、歌を口ずさむ」「紋書の解と～」「～は、変わる」

備考 動きが速く、こちらのガードを積極的に崩してくる。近づかれる前に魔法で撃破してしまおう。



軽攻群剣士

出現場所
北平原、南平原

入手素材
薬草、落書きされた絵本、錆びた包丁、歯の欠けたノコギリ、ワード「屍の～」「～が、瞼を静かに閉じる」

備考 近距離攻撃に秀でる敵で、攻撃力もそこそこ高い。攻撃速度も速いので、優先的に撃破しよう。



重攻戦士･防御タイプ

出現場所
北平原
（クエスト：消えた犬）

入手素材
力の種、開かない写真集、動かない腕時計、立派な革靴、ワード「～と甘く囁く人形」「斬血の刃と～」

備考 あまり積極的には攻撃してこない。防御を固めている場合は、ガード崩し攻撃で体勢を崩そう。

NieR Episode Guide:01 ニーアの村～石の神殿

主人公の村 病弱なヨナを守り育てるニーア 貧しいながらも穏やかな日々が続くはずが…

大きな図書館を擁する村で、つつましやかに暮らすニーアとヨナ。村の人々から仕事を請け負い、それらをこなすことで日々の糧を得る。未来への不安を抱えながらも、そうして毎日は平凡に過ぎて行くはずだった。しかし、ある日ヨナが自分の病気を治そうと、願いをかなえる伝説の花「月の涙」を探しに出かけてしまったときから、運命はその色を変えはじめる。行方不明のヨナを捜しに、大急ぎで石の神殿へと向かうニーア。崩落した道を抜けると、切り立った崖の向こうに廃墟と化した遺跡が見えた。



▶「月の涙」のおとぎ話に目を輝かせるヨナ。図書館のポポルに、その花のありかを尋ね…。



◀東門にリボンを残して、1人で神殿へ。ニーアは大急ぎで、ヨナを迎えに行くのだが……。

※記事中で特に注釈のないデータは、すべて編集部調べです。



羊
出現場所
北平原

入手素材
羊の肉、羊毛

備考
見かけに反して凶暴な動物。後ろから近づくと蹴りで反撃されるので、横から攻撃しよう。



重攻戦士
出現場所
石の神殿、崖の村、南平原

入手素材
防御の種、分厚い辞典、止まった時計、立派な革靴、ワード「～と甘く囁く人形」「新血の刃と～」

備考
一撃の攻撃力が高く、攻撃を受けると大きく吹き飛ばされるのでやっかい。魔法で対処しよう。



鹿
出現場所
南平原

入手素材
鹿の肉、鹿茸

備考
角による突進攻撃や、後ろ脚の蹴り上げは地味にやっかい。ほかの動物同様、横から斬りかかろう。



POD-01
出現場所
ロボット山

入手素材
—

備考
地上設置型の固定砲台。砲撃は武器攻撃で消せる。撃破後は爆弾を排出するようになるものも。



ヤギ
出現場所
北平原、東街道

入手素材
ヤギの肉、ヤギの毛皮

備考
羊同様、攻撃するときは横から斬りかかると安全。入手素材を売ってお金を稼ぐといい。



球体
出現場所
崖の村

入手素材
—

備考
崖の村で戦うフックが生む。遠距離から魔法弾を撃ってくるので、MP回復に活用するといい。



大蜘蛛
出現場所
南平原

入手素材
大蜘蛛の糸、大蜘蛛の虹糸

備考
洋館のそばに出現。毒を吐きかけてくることがあるので、「毒消し草」を用意してから挑もう。



POD-02
出現場所
ロボット山

入手素材
—

備考
見た目はPOD-01と同じだが、こちらはSG-01やSG-10の射出ポッド。破壊することは不可能。



イノシシ
出現場所
北平原

入手素材
猪の肉、猪の毛皮、猪の胆

備考
突進して岩にぶつかると気絶するので、そのスキに攻撃しよう。「黒の手」で攻撃するとラク。



蝙蝠
出現場所
崖の村

入手素材
蝙蝠の牙、蝙蝠の羽

備考
空中から引っかき攻撃をしてくる好戦的な動物。魔法で攻撃したほうが応戦しやすい。



SG-01
出現場所
ロボット山

入手素材
凹んだ金属板、壊れた腕、壊れたアンテナ

備考
前に突き出したアームから、電気を放出して攻撃してくる。「黒の手」なら、ほぼ一撃で撃破可能。



SF-11
出現場所
ロボット山

入手素材
切れたケーブル、壊れたバッテリー、機械油、錆びた塊

備考
空中から攻撃してくるロボット。動きも速く、武器攻撃は当てづらいので、魔法で撃ち落とそう。



速撃戦士
出現場所
石の神殿

入手素材
—

備考
武器を持っていない場合は、こちらを攻撃してくることはないため、さしたる脅威ではない。



超重遊撃戦士
出現場所
南平原

入手素材
複雑な機械、精巧な機械、単純な機械、ワード「弱き隠者の～」「～と歓喜に怯える騎士」

備考
攻撃力が高い強敵。「黒の手」で攻撃したらすぐに回避で距離をとるという、安全重視で戦おう。



SG-10
出現場所
ロボット山

入手素材
磨り減ったネジ、壊れたアンテナ、壊れたモーター、チタン合金

備考
魔法弾による遠距離攻撃が得意。魔法弾は武器攻撃で消しつつ近づき、魔法で攻撃しよう。



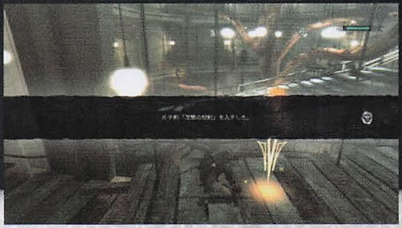
CRM-010
出現場所
ロボット山

入手素材
—

備考
壁に固定された砲台。連続で砲撃してくるので、「黒の手」で素早く撃破してしまおう。

石の神殿　白の書との出会いと黒文病の発症——マモノ殺しの旅へ

マモノがひしめく石の神殿の奥。捕らわれたヨナを救おうと戦うニーアの前に、甲冑をまとった巨大な二対のマモノが襲い掛かる。劣勢に立たされた彼を救ったのは、人語を操る謎の書物。伝説の白の書を仲間にしたニーアは魔法を駆使し、ヨナを救い出すことに成功する。



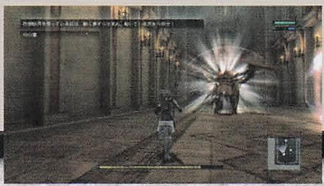
◀2人で幸せになりたいと、伝説を信じたヨナ。

BOSS ヘンゼル＆グレーテル

入手素材：バトル中に魔法「黒の弾」と「黒の手」を入手

遠距離から魔法を撃ち込め！

巨大な盾で近接攻撃を防いでくるので、バトルの最中に覚える「黒の弾」と「黒の槍」で、遠距離からの攻撃がベター。下写真のモーションに入ったら突進してくるので、すばやく回避しよう。



◀体の周囲が白く発光し出したら、回避の準備。

『レプリカント』と『ゲシュタルト』の違い

たくましい父親は、村の用心棒？

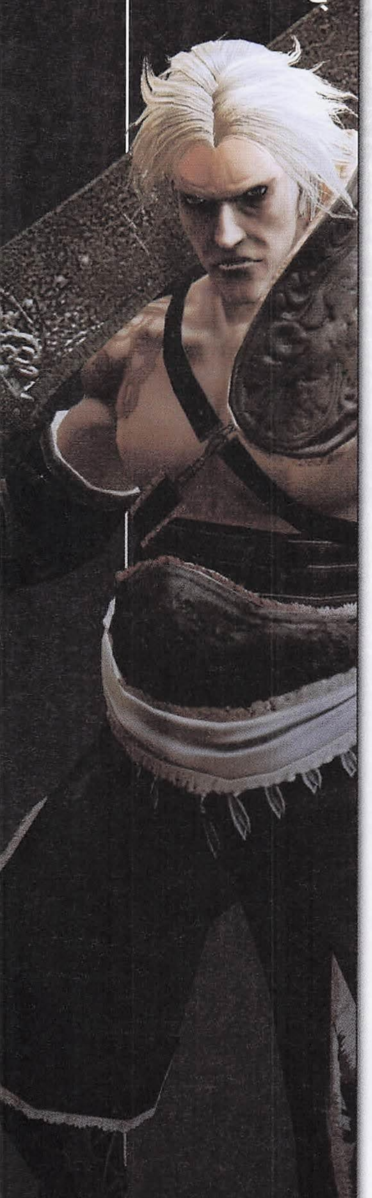
村人達に支えられている感のある『レプリカント』の少年ニーアと違い、『ゲシュタルト』のニーアは、村人達に頼られる屈強な戦士だ。しかし、デボルやポポルとの会話からは、父親としてヨナを大事に育てたいがために、定職をなかなか得られない、不器用な生きざまが伝わってくる。

▶図書館がハロー〇ークに見えてきた……。



Data Base

海岸の街&ロボット山クリアまでに訪れるエリアのデータと、旅に役立つさまざまな攻略情報を掲載！



AREA －エリア－

ゲーム序盤で訪れる各エリアのデータを公開！

ここでは、ストーリーが動きはじめるロボット山のボス戦クリア後までに、ニーアが訪れるエリアのアイテムデータを掲載。クエストで必要になるアイテムも多いので、ここを読んで欲しいものを効率よく入手していこう！

村／街

序盤では主人公の村と崖の村、海岸の街の3つの集落が登場。また、街や村ではないが、ロボット山の入口にある商店では買い物が可能だ。

主人公の村　イベントが進んだら主人公の家に戻ってアイテムを回収せよ！

主人公・ニーアが住む、旅の拠点となる村。回復アイテムは採取できる「薬草」でまかなえるので、まずは「崖の村の地図」などマップを優先的に購入しておこう。なお、主人公の家にあるアイテムは、ゲームの進行に合わせて置かれるものが変化する。家に戻った際に、新たなアイテムが置かれていたら回収しておこう。

入手アイテム

主人公の家：100G、薬草、300G、力の種、500G、防御の種、精神の種、500G、魔力の種（ゲームの進行で変化）
採取：薬草、木の実、ニワトリの卵、巨大な卵
木箱：鑑賞促進肥料、毒消し草、ひょうたんの種、豆の種

■主人公の村ショップリスト

	アイテム名	価格	解説
アイテム屋	薬草	100G	HPが30%回復。最大10個まで所持できる
	傷薬	1000G	HPが60%回復。最大10個まで所持できる
	毒消し	600G	使用すると、毒の状態から回復する
	ミミズ	10G	淡水魚（フナなど）を釣るためのエサ
	崖の村の地図	500G	崖の村の地形がわかるようになる地図
	神話の森の地図	500G	神話の森の地形がわかるようになる地図
	東街道の地図	500G	東街道の地形がわかるようになる地図
花屋	トマトの種	30G	畑にまくとトマトが栽培できる
	かぼちゃの種	50G	畑にまくとかぼちゃが栽培できる
	ナスの種	40G	畑にまくとナスが栽培できる
	小麦の種	50G	畑にまくと小麦が栽培できる
	ピーマンの種	50G	畑にまくとピーマンが栽培できる
	ダリアの球根	40G	畑にまくとダリアが栽培できる

	アイテム名	価格	解説
素材屋	木の実	200G	素材。平原などで採集も可能
	丸太	500G	素材にもなる木材
	ツタ	300G	素材。南平原で採取可能
	樹液	600G	素材。南平原で採取可能
	羊毛	800G	羊から取れる毛。北平原の羊を倒して入手
食品屋	かぼちゃ	500G	かぼちゃの実
	豆	360G	豆
	トマト	300G	トマトの実
	ナス	400G	ナスの実
	小麦	500G	小麦
武器	ゆりの葉の短剣	2400G	主人公の村で買える片手剣
	百獣の剣	16800G	主人公の村で買える強力な片手剣

崖の村　希少なアイテムが入手できる！

崖の村にはショップがなく、クエストも発生しない。とはいえ、村の奥では「鷲の卵」をはじめ、貴重なアイテムを入手できるので探してみよう。なお、一度村長に会うと、それ以降入口に蝙蝠が出現する。魔法で撃墜し、素材を入手しよう。



鷲の卵を入手しよう！

◀「鷲の卵」は、崖の村で採取可能。「もっと良く効く薬」のクエスト中なら100%入手できるので、この場所を覚えておくといい。

入手アイテム

採取：金鉱、銀鉱、銅鉱、鉄鉱、モルダバイト、メテオライト、粘土、壊れた土器、鷲の卵
木箱：薬草、成長促進肥料、小麦の苗、スイカの種、ピーマンの種、かぼちゃの種、メロンの種

ロボット山（商店）　立ち寄りついでに素材を回収！

ロボット山では、入口にある商店で素材の売買と武器の強化が可能。ほかでは購入できないような素材も買える。また、ロボット山へと続く鉄橋の下でとかげを捕まえると「とかげの尻尾」が、ロボット山でねずみを捕まえると「ねずみの尻尾」が手に入る。クエストで6個ずつ必要になるので集めておこう。

■ロボット山（商店）ショップリスト

	アイテム名	価格	解説
素材屋	銀鉱	1500G	素材。平原や崖の村でも入手可能
	銅鉱	480G	素材。平原や崖の村でも入手可能
	鉄鉱	1000G	素材。平原や崖の村でも入手可能
	凹んだ金属板	750G	素材。ロボット山の敵からも入手可能
	削り減ったネジ	900G	素材。ロボット山の敵からも入手可能
	割れたレンズ	1100G	素材。現時点では購入でのみ入手可能

入手アイテム

採取：ねずみの尻尾　**木箱**：薬草

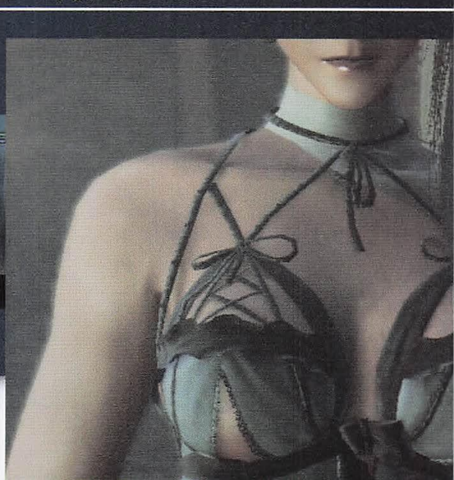
NieR Episode Guide：02 崖の村入口

崖の村入口　陰鬱な雰囲気の村と、孤独な瞳の戦士

黒文病を治せるという白の書の伝説を信じ、封印されし言葉を求めて、マモノを倒す決意を固めたニーア。ポポルの情報に従って、最近マモノが出没するという崖の村を訪れることにする。村の中にのさばるマモノを退治し、村長を訪ねるも追い返され、あきらめて村を去ろうとしたとき、ニーアは村入口のあばら家で、「月の涙」の花飾りを見つける。そこへ下着姿の戦士が現れ、話も聞かずニーアに襲い掛かってくるのだった――！



▲村長も村人も排他的。外の村との接触をそこまで断つ理由とは、いったい……？



海岸の街

ロボット山よりも先に海岸の街へ向かおう！

崖の村へ行ったあと、ヨナの様子を見に行くと海岸の街で、ポポルに話を聞きに行くとロボット山で次のイベントが発生する。この分岐は、イベントをこなす順番が前後するだけだが、オススメは先に海岸の街へ行くパターン。この手順であれば、海岸の街でクエストを受けて資金を稼ぎ、「百獣の剣」を買ってからロボット山へ挑むことができるだろう。ちなみに、海岸の街で受けられる「配達員からの頼み事」「老婆に困る配達員」「伝えたい事」の一連のクエストは、いきなり依頼人に会いに行っても発生しない。事前に、主人公の村にいるデボルから紹介してもらわなければならないので注意しよう。

■海岸の街ショップリスト

	アイテム名	価格	解説
食品屋	メロン	1200G	メロンの実。クエストに必要なことも
食品屋	ひょうたん	600G	ひょうたんの実
食品屋	豆	360G	豆
食品屋	米	600G	お米。クエストに必要な場合がある
食品屋	ゼンマイ	150G	素材。北平原で採取できる
食品屋	キノコ	800G	木の根元などに生えるキノコ
食品屋	豆の種	35G	畑にまくと豆を栽培できる
食品屋	イネの苗	60G	畑にまくとイネを栽培できる
食品屋	ダリアの球根	40G	畑にまくとダリアを栽培できる
食品屋	チューリップの球根	50G	畑にまくとチューリップを栽培できる
食品屋	フリージアの球根	80G	畑にまくとフリージアを栽培できる
食品屋	月光草の種（赤）	120G	月光草の種。色によって育つ花が変化
食品屋	月光草の種（黄）	120G	月光草の種。色によって育つ花が変化
食品屋	月光草の種（青）	120G	月光草の種。色によって育つ花が変化
道具屋	薬草	100G	HPが30%回復。最大10個まで所持できる
道具屋	傷薬	1000G	HPが60%回復。最大10個まで所持で斬る
道具屋	毒消し草	600G	使用すると、毒の状態から回復する
道具屋	力の種	500G	30秒間、敵に与える物理ダメージが倍に

	アイテム名	価格	解説
道具屋	魔力の種	500G	30秒間、敵に与える魔法ダメージが倍に
道具屋	防御の種	500G	30秒間、物理ダメージが50%減少する
道具屋	精神の種	500G	30秒間、魔法ダメージが50%減少する
道具屋	成長促進肥料	300G	使用すると栽培の成長速度が上がる肥料
道具屋	収穫促進肥料	300G	使用すると栽培の収獲量が増える肥料
道具屋	海岸の街の地図	500G	海岸の街の地形がわかるようになる地図
道具屋	南平原の地図	500G	南平原の地形がわかるようになる地図
釣具屋	ゴカイ	10G	海水魚（ブリームなど）を釣るためのエサ
釣具屋	ミミズ	10G	淡水魚（フナなど）を釣るためのエサ
釣具屋	ルアー	100G	釣りで使う疑似餌。薬魚などが釣れる
釣具屋	サーディン	250G	釣りレベル2（P.46参照）で追加。エサにもなる
釣具屋	フナ	200G	フナを釣ったあと店に追加。エサにもなる
魚屋	サーディン	250G	サーディンを一度釣ると店に追加される
魚屋	グローフィッシュ	350G	釣りレベル3（P.46参照）で店に追加される
魚屋	ニジマス	1200G	釣りレベル4（P.46参照）で店に追加される
魚屋	ブリーム	1500G	釣りレベル5（P.46参照）で店に追加される
魚屋	ブラックバス	3000G	釣りレベル6（P.46参照）で店に追加される
魚屋	薬魚	300G	薬魚を一度釣ると店に追加される

入手アイテム
採取：貝殻、巻貝、二枚貝、海草、空き瓶、湿った木材、真珠、黒真珠、カニ、ヒトデ、ウミガメの卵、回復薬
木箱：小麦の苗、収穫促進肥料

平原／街道

村の外には、野生の動物やマモノがいる。動物は、狩ったあとに剥ぎ取るか捕まえる（とかげなど）ことで、素材を入手できる。

北平原　羊とヤギを狩りまくれ！

北平原では羊やヤギ、イノシシといった動物から素材を入手できる。また、ロボット山へと続く鉄橋の下にある川の周辺にはとかげがいるので、捕まえて素材を集めておこう。なお、羊毛とヤギの毛皮は先のクエストで必要になるので、手に入れたら売らずにとっておこう。

入手アイテム
採取：薬草、木の実、ゼンマイ、木の枝、力の種、防御の種、金鉱、銀鉱、銅鉱、鉄鉱、粘土、壊れた土器　**木箱**：薬草

南平原　鹿から「鹿茸」をゲット！

ここでは「銀鉱」や「鉄鉱」といった武器強化用の素材を採取できる。また、鹿を倒すと600Gで売れる「鹿茸」が手に入るので、資金稼ぎにもオススメだ。なお、ここには強力な大型のマモノが出現。戦うときは、敵の攻撃を回避したあとに「黒の手」を当てると効果的だ。

入手アイテム
採取：木の実、ゼンマイ、木の枝、丸太、天然ゴム、ツタ、樹液、魔力の種、精神の種、銀鉱、銅鉱、鉄鉱、粘土

東街道　ヤギを狩るならココで！

石の神殿と砂漠へとつながる東街道。「コケ」や「木の枝」などの素材が採取できる。また、村の出入口近くにヤギがいるため、ヤギの素材を集めるのに便利だ。なお、石の神殿クリア後は砂漠にも行けるが、ストーリーを進めるまで何も起きないので立ち寄る必要はない。

入手アイテム
採取：金鉱、銀鉱、銅鉱、鉄鉱、粘土、薬草、木の実、木の枝、コケ、キノコ

ダンジョン

序盤で探索する2つのダンジョン。なかでも、ロボット山は武器強化のために、何度も足を運ぶことになるので構造を把握しておこう。

石の神殿　クリアする前に武器を回収しておこう！

最初のダンジョンとなる石の神殿。ここの木箱は中身が「薬草」ばかりで、素材はない。木箱からすぐに補充できるので、ダメージを受けたらマメに回復しつつ進んでいけば安全だ。ただし、ここの木箱には片手剣の「涅槃の短剣」が入っているものもある。これを入手する前にボス戦へ進んでしまうと、その後、出入口がふさがって回収できなくなってしまうことに……。ここで取り逃しても、ゲーム後半で入手は可能だが、なるべく今の段階で取っておくようにしよう。

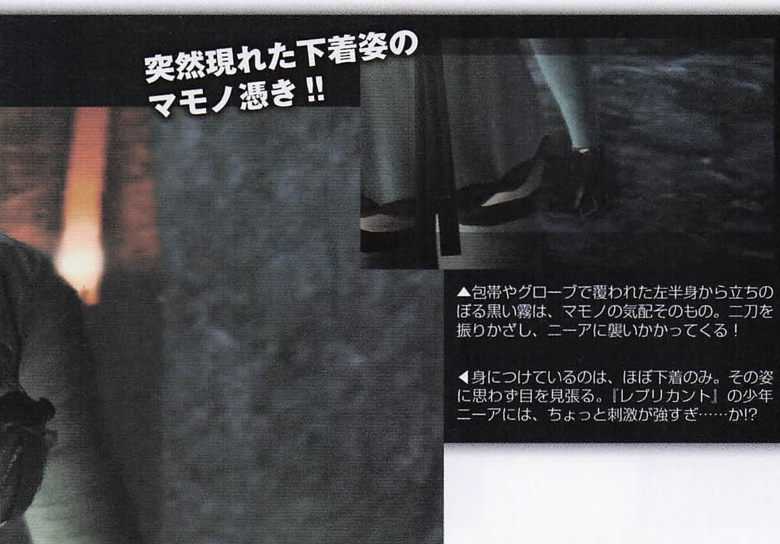
入手アイテム
木箱：石の神殿の地図、薬草、涅槃の短剣、青銅の鍵

ロボット山（内部）　武器強化の素材を求めて潜れ！

ロボット山の内部では、出現する機械系の敵から、武器の強化に必要な素材を入手できる。ここは、ストーリーが進むと潜れる階層が増えていき、手に入る素材も変化するので、武器を強化するなら何度も挑むことになる場所だ。ちなみに、ロボット山に出現する敵は、アイテムをよく落とすので資金を稼ぎたいときにも有効。ただし、現時点では機械を倒しても強化に必要な素材はほとんど手に入らない。今ここで粘るより、先にストーリーを進めたほうが得策だろう。

入手アイテム
木箱：凹んだ金属板、アンバー

突然現れた下着姿のマモノ憑き!!



▲包帯やグローブで覆われた左半身から立ちのぼる黒い霧は、マモノの気配そのもの。二刀を振りかざし、ニーアに襲いかかってくる！

◀身につけているのは、ほぼ下着のみ。その姿に思わず目を見張る。『レプリカント』の少年ニーアには、ちょっと刺激が強すぎ……か!?

BOSS カイネ

入手素材　なし

素早い動きに惑わされずにスキを狙え

一定ダメージを与えると魔法を使用してくる。回避を多用して、背後に回り込み、ヒット&アウェイを繰り返そう。そのままなだれ込むフック戦にも備えて、「薬草」は多めに持っておいたほうが無難だ。



▶近づいて攻撃しすぎると蹴られる。



▶魔方陣出現中は動きが止まるので。背後から攻撃しよう。



QUEST —クエスト—

海岸の街&ロボット山までに依頼を受けられるクエストを解説

今回の攻略範囲で受けられるクエストは全部で26種類。すべて達成すると、クエストの達成率が37%になる。この時点では進行不可になるクエストもないので、すべてこなしておこう。なお、素材を集めるクエストは、ほとんどの素材を店で購入できる。手っ取り早くクエストをクリアしたいなら、店を利用しよう。

難関クエストピックアップ1 イノシシ狩り

北平原の北西にいるイノシシを倒すクエスト。クリアすればイノシシに搭乗可能となる。イノシシの突進は強力で、レベルが低いと一撃で倒されてしまう。崖の村から戻ってくるくらいのタイミングで挑むほうがいいが、どうしてもすぐに倒したいのであれば、突進を誘って岩に激突させ、気絶している間に攻撃するといい。





◀▲まず、遠くから「黒の弾」を当ててイノシシを岩の辺りにまで誘い出す。あとは、岩を盾代わりにしつつ「黒の手」を当てていけば、簡単に倒せるだろう。

難関クエストピックアップ2 釣りをする人

釣り竿をくれる老人が指定する魚を釣る連続クエスト。各魚は、下記の釣りレベル以下だとまず釣れない。釣りを利用しないとクリアできないクエストもあるので、この一連のクエストは、早い段階でこなしておきたいところ。各魚を釣る場所は、海水魚なら老人がいる波止場。淡水魚なら主人公の村の川で釣ればいい。ただし、「ニジマス」だけは北平原の鉄橋の下にある川の周囲でしか釣れないので要注意。なお、「ブリーム」を釣るときは「ゴカイ」だとほかの魚がかかりやすくなるので「ルアー」を使ったほうがいい。

■釣りレベル6までに釣れる魚

釣れる魚	必要なエサ	釣れる場所	釣りレベル
薬魚	ルアー、ゴカイ	海岸の街(灯台側の砂浜)	1
サーディン	ゴカイ	海岸の街	1
グローブフィッシュ	ゴカイ	海岸の街	2
ブリーム	ルアー、ゴカイ	海岸の街	4
シャーク	サーディン	海岸の街	5
フナ	ミミズ	主人公の村、北平原	1
ニジマス	ルアー、ミミズ	北平原	3
ブラックバス	ルアー、フナ	主人公の村	5
オオナマズ	ルアー、ミミズ、フナ	主人公の村	6

※「釣りレベル」は内部パラメータです。ステータスには表示されません。



▲灯台のほうにある砂浜では「薬魚」しか釣れない。それ以外の海水魚は、街のほうにある波止場で釣るのが基本。



▲ロボット山に向かう途中にある鉄橋の下の川も、釣りのポイント。「ルアー」を使って「ニジマス」を釣ろう。

■海岸の街&ロボット山までに受けられるクエスト

No.	クエスト名	依頼を受けられる場所・人	発生するタイミング	報酬	クエストクリアのポイント
1	薬草収集	主人公の村・ポポル	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500G	薬草×2を主人公の村で採取
2	門番のお使い	主人公の村・衛兵	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500G	商店街にいる武器屋の奥さんと話す
3	失われた卵	主人公の村・道具屋	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	傷薬	吹き出しの出ている村人にヒントを聞く
4	定番の家庭料理	主人公の村・噴水近くの村人	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	1500G	北平原で、羊から羊の肉×10を入手
5	運び物は慎重に1	主人公の村・衛兵	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500~1500G	1回失敗するごとに報酬が50G減る
6	遠出の買い物1	主人公の村・花屋	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500G&栽培可能に	チューリップの球根×3を海岸の街で購入
7	良く利く薬	主人公の村・酒場の奥さん	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	2000G	木の実を主人公の村、ゼンマイを海岸の街で購入
8	図書館の整理	主人公の村・図書館にいる女性	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	500G	アイコンの出ている棚を調べる
9	イノシシ狩り	主人公の村・道具屋横の老人	目的に「崖の村の村長に会う」が出現したあと	イノシシに搭乗可能に	イノシシを倒し、老人に猪の牙を見せる
10	釣りをする人	海岸の街・波止場にいる(釣り竿をくれた)老人	海岸の村で釣りを覚えたあと	釣りレベルが2になる	ゴカイでサーディンを釣る
11	続・釣りをする人		クエスト10をクリアしたあと	釣りレベルが3になる	ゴカイでグローブフィッシュを釣る
12	続・続・釣りをする人		クエスト11をクリアしたあと	釣りレベルが4になる	ミミズでニジマスを釣る
13	続・続・続・釣りをする人		クエスト12をクリアしたあと	釣りレベルが5になる	ルアーでブリームを釣る
14	続・続・続・続・釣りをする人		クエスト13をクリアしたあと	釣りレベルが6になる	ミミズでブラックバスを釣る
15	運び物は慎重に2	主人公の村・噴水前の老人	灯台で老婆の頼みを聞いたあと&クエスト5をクリアしたあと	500~1500G	1回失敗するごとに報酬が50G減る
16	遠出の買い物2	主人公の村・花屋	灯台で老婆の頼みを聞いたあと&クエスト6をクリアしたあと	2000G&畑が増える	収穫促進肥料×3を海岸の街の道具屋で購入
17	もっと良く利く薬	主人公の村・酒場の奥さん	灯台で老婆の頼みを聞いたあと&クエスト7をクリアしたあと	2000G	鷲の卵を崖の村で採取
18	姉妹の歌	主人公の村・酒場の主人	灯台で老婆の頼みを聞いたあと	なし	ねずみの尻尾をロボット山入口で入手
19	消えた犬	主人公の村・商店街の老人	灯台で老婆の頼みを聞いたあと	なし	ロボット山へと続く鉄橋の下でイベント発生
20	新たな商人	海岸の街・船にいる商人	灯台で老婆の頼みを聞いたあと	10000G	天然ゴムを海岸の街で購入する
21	定番料理	海岸の街・酒場の主人	灯台で老婆の頼みを聞いたあと	5000G	ルアーでサーディンを釣る
22	新作料理		クエスト21をクリアしたあと	5000G	サーディンでシャークを釣る
23	配達員からの頼み事	海岸の街・配達員	灯台で老婆の頼みを聞き、デボルから紹介されたあと	1000G	老婆に手紙を届ける
24	老婆に困る配達員		クエスト23をクリアし、デボルから紹介されたあと	1000G	老婆に手紙を届け、真実を伝える
25	伝えたい事		クエスト24をクリアし、デボルから紹介されたあと	なし	配達員に話を聞く
26	ヨナの料理	主人公の村・ヨナ	薬魚をヨナに届けたあと	なし	小麦を主人公の村で購入する

NieR Episode Guide:03 崖の村~ロボット山

BOSS フック

入手素材 バトル後に、魔法「黒の手」を入手

脚から放つ衝撃波に要注意!

警戒すべきは、前脚から放つ衝撃波。当たると吹っ飛ばされ、さらに受身をしそこねると連続してダメージを食らうことも。いったん離れてジャンプで避け、落ち着いてから反撃に移ろう。



◀衝撃波の連発は、とにかくジャンプでしのぐ。スキを見て魔法で攻撃を。

崖の村 カイネと「獲物」の因縁

ニーアがカイネと戦っていると、崖の上から巨大なマモノが姿を現す。カイネにとって因縁の敵であるようだが、2人の力をもってしても追い返すだけで精いっぱいの結果に。深い傷を負ったカイネと別れ、ニーアがヨナの様子を見に戻ると、彼女は黒文病の強い痛みに苦しめられていた。



◀ヨナのために、「薬魚」を求めて海岸の街へ。

『レプリカント』と『ゲシュタルト』の違い

カイネと交わす、オトナのやりとり

全体的にオトナっぽい(もしくは、ハリウッド映画や米ドラマならではの)言い回しや会話が多い『ゲシュタルト』。皮肉めいたセリフの応酬などは年を重ね、苦労している父親ならではという印象を受ける。とはいえ、横たわる下着姿の17歳の乙女(?)にどんな思いを抱いたのか……ちょっと気にならなくもない。

▶酸いも甘いも噛み分けた大人らしい、とても冷静な対応。



WEAPON —武器—

海岸の街&ロボット山までに入手できる片手剣6種類の強化データを掲載

多彩な武器を使い分けて戦える本作だが、今回の攻略範囲で入手できる武器は片手剣5種類のみ（鉄パイプはイベントだけ）。しかも、この時点では素材も手に入りにくく、強化してもあまり強くならない。序盤のうちは、攻撃力が高い「百獣の剣」の購入を当面の目標にしていこう。

鉄パイプ

入手方法 東京での装備

ゲーム開始時の東京で使用できる武器。種類は片手剣に属するが、東京のイベント専用の武器なので持ち越すことはできず、強化もできない。まずは、これで操作に慣れておこう。



▶ゲーム序盤でお世話になる片手剣の、練習用の武器として考えよう。

ゆりの葉の剣

入手方法 主人公の村で購入（2400G）

Lv.1でも攻撃力と魔力がそこそこあり、そのうえ軽めで使いやすい。値段もそれほど高くないので「定番の家庭料理」などの報酬が高いクエストをこなして資金を稼ぎ、崖の村でカイネと戦う前には購入しておきたい。

■強化データ

Lv.	攻撃力	魔力	重量	必要素材
1	123	20%	軽い	—
2	146	30%	普通	チタン合金×3
3	187	40%	普通	チタン合金×3、壊れたアンテナ×7、大きな歯車×1
4	250	60%	重い	チタン合金×2、錆びたネックレス×2、バイライト×1

涅槃の短剣

入手方法 石の神殿の木箱から入手

「名もなき刀工の剣」よりは攻撃力が高いが、Lv.1だと魔力0%とあまり強くはない。木箱からタダで入手できるので「ゆりの葉の剣」や「百獣の剣」を購入するまでの、つなぎの武器として使っていくといい。

■強化データ

Lv.	攻撃力	魔力	重量	必要素材
1	108	0%	普通	—
2	125	10%	普通	チタン合金×1、錆びた包丁×2
3	160	20%	普通	チタン合金×1、壊れた腕×3、金鉱×2
4	213	40%	普通	チタン合金×1、謎のスイッチ×3、バイライト×1

名もなき刀工の剣

入手方法 初期装備

攻撃力が低いため、Lv.3に強化してもLv.1の「百獣の剣」におよばない。強化用素材の「チタン合金」はこの時点だとかなり貴重なので、この武器に使うよりもほかの武器の強化用にとっておいたほうがいい。

■強化データ

Lv.	攻撃力	魔力	重量	必要素材
1	100	0%	軽い	—
2	112	10%	軽い	チタン合金×3
3	152	20%	軽い	チタン合金×2、擦り減ったネジ×10、壊れた腕×3
4	204	30%	軽い	チタン合金×2、凹んだ金属バット×1、単純な機械×1

百獣の剣

入手方法 主人公の村で購入（16800G）

序盤では、攻撃力がずば抜けて高い「百獣の剣」。ロボット山へ行くまでに、ぜひとも購入しておきたい。値段が高いので、釣りや採取で入手したアイテムを売却するか、クエストをこなして資金を稼いでおこう。

■強化データ

Lv.	攻撃力	魔力	重量	必要素材
1	172	40%	重い	—
2	189	50%	重い	鉄鉱×12、複雑な機械×1
3	282	60%	重い	鉄鉱×20、複雑な機械×1、機械油×1
4	313	70%	重い	鉄鉱×15、バイライト×2、水晶×1

月光と闇

入手方法 南平原でマモノから村人を助ける

海岸の街に向かう途中に、村人がマモノに襲われるイベントが発生。ここで助けた村人からもらえる。「涅槃の短剣」よりかは強いので、「ゆりの葉の剣」か「百獣の剣」を持っていなければ、使っていくのもアリだ。

■強化データ

Lv.	攻撃力	魔力	重量	必要素材
1	109	10%	普通	—
2	128	10%	普通	チタン合金×1、歯の欠けたノコギリ×1
3	165	20%	普通	チタン合金×1、割れたレンズ×1、歯の欠けたノコギリ×1
4	217	40%	とても軽い	チタン合金×1、錆びた包丁×2、バイライト×1

WORDEDIT —ワードエディット—

12種類のワードの効果とワードエディットのポイントを伝授！

今回の攻略範囲で手に入るワードは12種類。ただし、確実に手に入るわけではなく、一定の確率で敵から入手できる。なお、手に入るワードはストーリー進行によって変わるが、それ以降出ないというわけではないので、欲しいワードが手に入ったら先に進めてしまおう。

ワードエディットのポイント

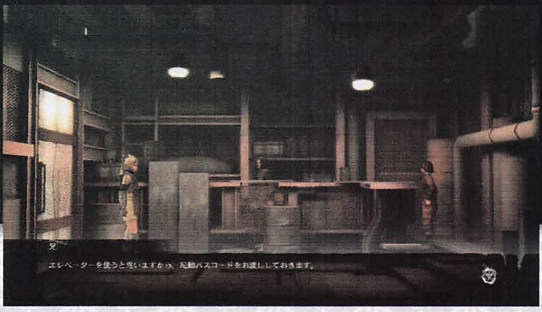
ワードは、組み合わせた時点で効果が自動的に発動する。同じ効果のものが重複すると効果は加算され、例えば、回避に腕力＋2%、防御に腕力＋5%のワードを付ければ、腕力は＋7%となる。ただし、これは別のワードを組み合わせた場合のみで、同じワードをいくつ重複させても効果は加算されないので注意しよう。

■海岸の街&ロボット山までで入手可能なワード

名称	位置	効果
が、歌を口ずさむ	後	魔法：魔法消費量−2%
死の	前	武器：武器攻撃力＋2%
音楽を愛するロバと	前	魔法：魔法攻撃力＋2%
の狂った調律	後	武器&魔法：アイテムドロップ率＋2%
深淵の	前	武器：ガードブレイク攻撃力＋2%
餓えし亡者の	前	体術：腕力＋2%
と甘く囁く人形	後	武器&魔法：「混乱」発動／体術：MP回復量＋2%
斬血の刃と	前	体術：ノックバック耐久度＋2%
屍の	前	武器攻撃力＋4%
が、瞼を静かに閉じる	後	魔法：魔法消費量−4%
紋書の解と	前	体術：ノックバック耐久度＋4%
は、変わる	後	武器&魔法：「麻痺」発動／体術：物理防御力＋2%

ロボット山 兄弟の願いは母へと届くのか？

海岸の街の灯台に近い砂浜で、「薬魚」を手に入れたニーア。灯台守の老婆の依頼もこなし、自宅でヨナに「薬魚」を与えると、容態が落ち着く。もっと強い武器を手に入れようと、次に向かったのはロボット山。しかし、目的の商店は開店休業状態だった。なんでも、母親が素材を取りに山に入ったまま、7日間も戻ってこないらしい。母を捜索すべく、旧世界の機械がうごめく山の中へ足を踏み入れるニーア。そこで彼は、見たくなかった結末を目にする……。



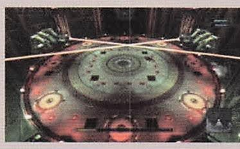
◀兄弟からパスコードを聞くことで、エレベーターを使って下層のフロアへ行ける。

BOSS ゼペット

入手素材 バトル後、魔法「黒の暴食」を入手

長丁場の戦い。種も活用しよう

まずはレーザーを放つ両手を「黒の槍」で攻撃しよう。その後、周囲からロボットが大量に登場する。これは「黒の手」を使い、魔法弾の弾幕にさらされる前に速攻で数を減らそう。攻撃をかわしきれずにHPの減少が激しいようなら、種系のアイテムも使って勝負を早めていこう。

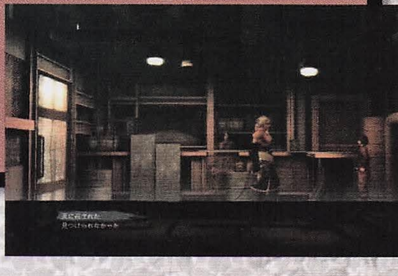


▶人差し指の2本レーザーは、画面中央に移動し、縄跳びのようにジャンプを繰り返すとラクにかわせる。

『レプリカント』と『ゲシュタルト』の違い

目の前の現実に父は何を思う

ロボット山の兄弟に降りかかった悲劇。後半のショートストーリーに描かれている物語を読めば、彼らの悲惨さは一目瞭然だ。ニーアは2人ぼっちになった兄弟を見て、何を思っただろう。母親に愛されなかった子供……愛してやまない子供が不治の病に冒されているという自らの現実。何が幸せで、何が不幸せなのか。何が幸運で、何が不運なのか。答えの出せぬ問いの波に揉まれ、嘆息したに違いない。





困ったことはポポルさんに聞いてみよう!!

『ニーア』の疑問Q&A

世界観やキャラクターに惹かれて買ってみたものの、アクションがどうにもニガテという初心者さんから、ガチゲーマーの上級者さんまで！　ヨナを助けるためなら命を惜しまない、全国の兄と父の疑問に、今、ポポルさんが答える……！

なんでも相談してね。
わかる範囲で答えてあげるから…

バトル編

Q アクション初心者で、弾幕がうまくかわせないんです…。

A よけることばかり考えずに、相手へ向かって斬りこんでいくことを覚えてね。

間断なく撃ち出される魔法弾は、かわすことに注力しすぎず、剣で斬りながら相手との間を詰めてみてね。ガード崩しでコンボをつないで前進しつつ、もう進むのが無理だと思ったら、そのまま後方へ回避する。そうすれば態勢を立て直す時間が生まれるはずよ。「黒の弾」を連射して、相殺するのも悪くないと思うわ。

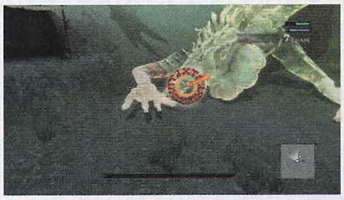


◀後半は画面いっぱいに魔法弾がくることも。剣で斬り進んでいくべし。

Q アタックゲージがうまく壊せません!

A ボスのHPが減ってきたら、MPを温存して!

重要なのは、アタックゲージが出現したタイミングで、それを攻撃するためのMPがちゃんと残っていること。ゲージが直接攻撃できない、高い部位や遠い部位に現れることも多いわ。魔法を使いすぎず、ゲージが出現したらすぐに攻撃できる状況を意識してみて。



▶「黒の槍」で狙うと効率がいい場面も多い。ザコのマモノで、素早くターゲットする練習を！

Q 武器を振るうスピードが遅くって困る!

A ワードエディットで「腕力アップ」の付加効果があるワードを組み込んでみてね。

それは困ったわね。武器によってはすごく重かったりして、モーションが大きくなるとスキが増えてしまうわ。そんなときは、白の書のワードエディットで、「腕力+○%」のワードを使ってみたらどうかしら。「体術」に組み込めば、武器を振るスピードをちょっと速めることができるの。序盤はそれほど効果が体感できないかもしれないけど。大剣を手に入れたら試してみてね。

Q 武器の強化をしたいのに、素材が集まらない!

A レアな素材が手に入る環境にならないと…。そんなにあわてなくてもいいんじゃない?

武器の強化には、レアな素材を使うことが多いわ。特に「チタン合金」は、イベントアイテムとして入手したあと、グッと出現率が低くなってしまうみたい。ただ、ロボット山の奥に行けるようになれば素材も手に入れやすくなるから、あせる必要はないと思う。



▶奥へ行けるようになると敵の種類も増え、必然的にレア素材を入手できるチャンスも増える。

Q 時おり、マモノがたくさんいるのはなぜ?

A 平原などに出てくるマモノたちは、くもりのときに活発になるみたいね。

世界の天気は、実は刻々と変化しているの。村を出たら、空を見上げてみて。青空が見えていればマモノは少ないわ。逆に、雲が出ていたらマモノたちが活発に動き回っているはずよ。くもりの日には、小型のマモノたちの数が増えるだけじゃなく、晴れの日にはいないはずの大型のマモノが出てくることもあるの。ちなみにエリアを移動すれば、一定の確率でお天気は変化するわ。







手作り系チャレンジ企画第1弾!

実験兵器7号を作ってみた!!

通信簿で図画工作が3だったライター・サガコが、手作り7号にチャレンジ！　見よう見まねで作って、何とかなるものなのか!?　ワンフェスを待ちきれない素人の戦い開幕。



①まずは材料を用意してみる。

ユザ○ヤに行って、樹脂粘土やアクリル絵の具、はぎれなどを調達。ネットで買った、シリコンボディのガイコツキーホルダーは50円のセール品。

②とりあえず頭から作ってみる。

粘土を丸めて、顔の形をなんとなくヘラで作ったら半日乾燥。首からぶった斬ったガイコツの胴体と、頭らしき物体をピンで貫いて合体させる！　さらに乾かすよー。



▲赤い瞳のガイコツを首からザックリ。CERO Dっぽい。



※Q＆Aの回答の内容は、公式のデータを参考に検証を行っています。

日常生活編

Q ぶっちゃけ、お金が足りないよ――!!

A デボルに仕事を紹介してもらったらどうかしら？

そうね……あなた達の手助けになるようなことは何でもしてあげたいのだけど……。困ったときは、ひとまず酒場で歌っているデボルを訪ねて、仕事を紹介してもらってみてちょうだい。よその街や村の仕事でも、デボルの口添えがないと引き受けられない場合もあるって聞いたわ。時間があるときに積極的にこなしておけば、お金に困ることは少なくなるはずよ。



▲ほかの街や村に行く際、できるだけ酒場に立ち寄って、新しいクエストはないか確認をしておこう。

Q クエストは全部やらなくちゃダメなの？

A トロフィー・実績のコンプリートを目指すなら、とにかくがんばって!!

私にはよくわからないのだけど、世の中にはトロフィーや実績というのがあるんですって。それらをコンプリートしたいのなら、仕事の依頼は必ず引き受けたほうがよさそうよ。それに時間が経過しすぎると、自然とこなせなくなってしまう仕事もあるみたい。こまめにデボルのところへ通ったり、村の人を見て回って、新しい仕事やクエストが発生していないか、やり残しはないかチェックするほうがいいみたいね。

Q 釣りをしてるんだけど、あんまりうまく釣れない！

A 重要なのは、カメラのアングルとエサの種類よ！

釣りはコツを覚えるまでが大変なのよね。私の経験からすると、まず魚はエサに食いつくまで、竿の先を1～3回揺らすわ。大きく竿がしなるタイミングを見逃さないよう、少し横からのアングルで竿の先を見守ってみてね。魚がかかったら、すぐにカメラのアングルをニーアの背中側に移動させて。そうすることで、魚の動きに合わせて逆向きのキー入力がしやすくなるの。とはいえ、エサの種類が違ったり、釣りレベルが足りなかったりすると、魚はなかなか釣れないみたい。P.46に、釣りに関する情報がまとめてあるから、活用してみてちょうだい。



◀竿の先がこの程度までしなると、魚が食いついた合図。



◀ニーアの真後ろにカメラを移動させて、操作するといい。

Q 栽培にかかる時間がいまひとつよく分からない…。

A 植物が成長する時間はリアルタイムと連動しているのよ。

植物の成長過程は右の五段階。そのうち「花」や「収穫期」になれば収穫することが可能よ。実はあなたが私達の世界にいない間にも、植物は成長しているの。ちょくちょく来てくれないと、2～3日であっという間に枯れてしまうことも。下で表にまとめておいたから、参考にしてみてちょうだいね。

＜成長過程＞
- 第一段階：双葉
- 第二段階：成長期
- 第三段階：花
- 第四段階：収穫期
- 第五段階：枯れる

■序盤に登場する植物の成長時間

種の種類	花が咲くまでにかかる時間	花が咲いている時間（花類は収穫可能な時間）	実がなっている時間（花類は種・球根が収穫できる時間）	収穫量
トマトの種	8時間	4時間	25時間	5～
かぼちゃの種	8時間	4時間	30時間	1～
ナスの種	12時間	6時間	30時間	6～
小麦の種	10時間	5時間	25時間	8～
ピーマンの種	6時間	3時間	30時間	4～
豆の種	6時間	3時間	30時間	8～
イネの苗	10時間	5時間	25時間	10～
【花】ダリアの球根	2時間	40時間	50時間	花：1～ 球根：4～
【花】チューリップの球根	4時間	50時間	50時間	花：1～ 球根：6～
【花】フリージアの球根	2時間	50時間	50時間	花：1～ 球根：6～
【花】月光草の種(赤)	6時間	30時間	50時間	花：1～ 種：4～
【花】月光草の種(黄)	6時間	30時間	50時間	花：1～ 種：4～
【花】月光草の種(青)	6時間	30時間	50時間	花：1～ 種：4～

Q 肥料や水やりのコツを教えて！

A プレイスタイルに合わせて肥料を選ぶといいわ

■肥料の種類と効果

肥料・水やり	効果
成長促進肥料	成長速度が倍になり、早く収穫可能。花および収穫期の時間は変わらない
鑑賞促進肥料	成長速度は変わらないが、花および収穫期の時間が倍になる
収穫促進肥料	収穫量が50%アップする
水やり	収穫量が20%アップする 双葉および成長期に各1回ずつ可能

3種類ある肥料のうち、「成長促進肥料」と「鑑賞促進肥料」には、それぞれ異なる特徴があるわ。自分が次にゲームを遊ぶタイミングはいつになるのか、それを見計らって使ってみるといいんじゃないかしら。ただし、肥料は種まきの前に1種類しか使うことができないから、よく吟味してね。

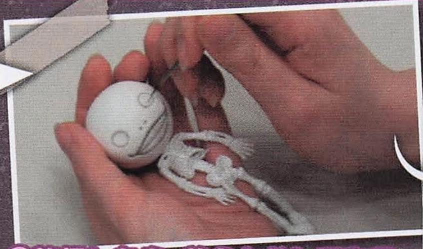
Q 畑のそばでじっと見てても、花が咲かないよ？

A エリアを移動しないと、成長結果が反映されないの。

時間がたてば成長するから、別に畑の横で日なたぼっこしてたってかまわないのよ。ただ、エリアを移動しないと、植物の成長はわからないようになってるの。うっかり長く放っておくとすると、気がつけば枯れていたなんてこともあるから注意して。

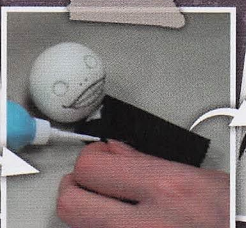


▲こうして待っていても、本体の電源を落としていても時間経過で成長する。好きなスタイルで育成するといい。



③乾燥したら、着色とかしてみる。

粘土が乾いたので、アクリル絵の具のグレーを水で溶いて、目のふちなどを描いてみる。おお、わりとそれっぽくなってきたんじゃないかしら!?





④洋服（?）を着せてあげる。

それっぽいはぎれを切って、洋服のようなマントのような服を着せる。縫いつけるのが面倒なところは、もうボンドで接着。見えなきゃOK！

⑤マフラーをつけてあげる。

最後の仕上げにマフラー（スカーフ?）を。もはや愛着と自己満足のみで作業を進めた結果……。





完全に夏休みの工作レベルでした…っ。もっとステキな7号を、誰か作っておくれ!!

「魔ノ山」

NieR Short Story 02

映島 巡（著）

原案 cavia
横尾 太郎

原作 SQUARE ENIX
『ニーア レプリカント』
『ニーア ゲシュタルト』

物語の深淵を補完するショートストーリー企画！　好評だった前回に続き、『DOD』のノベライズでもおなじみの映島巡氏が、ロボット山の兄弟の物語を描く！

「遅くなるから。あんたたち、先に寝てなさい」
　それだけ、だ。母さんが山に行くとき、僕と弟にかける言葉はいつも同じだった。
「気をつけて。母さん」
　頑丈な袋を背負った後ろ姿に向かって、僕がかける言葉もいつも同じ。
　気が遠くなるほど大昔、ロボット山は軍事施設だったという。働いていた大勢の人間が一人残らずいなくなり、施設が使われなくなった後、機械やロボットだけが残った。その残骸の多くは、希少な金属でできている。母さんはそれらを拾ってきては、店で売る。
「あのね、おかあさん……」
　早く帰ってきてね、と言いかけた弟に首を振ってみせる。それは言っちゃいけない言葉だ。僕はしょげかえった弟の両肩に手を置いた。今にも後を追って駆け出しそうな小さな身体を押さえておくために。
　不意にいやな感じがした。何もかもいつもと同じなのに、僕だけが違うことをしようとしていた。
「母さん……」
　弟がびっくりした顔で僕を見上げてくる。母さんは振り向かない。待って、と大声を出せば足を止めてくれるだろうか？
　結局のところ、僕はそれを実行しなかった。そして、その日、母さんは出て行った。

　母さんが出て行って、丸一日が経つと、弟は何度も同じことを訊いてきた。
「おかあさん、まだ帰ってこないの？」
「もうすぐ帰ってくるよ」
　母さんはたいてい翌日の昼過ぎには帰ってくる。ひどく不機嫌な様子で。ただ、夕方まで戻らないのは、今回が初めてだ。
「おにいちゃん、さっきもそう言った」
「そうだっけ？」
「そうだよ！　おにいちゃんのうそつき！」
　わあっと声を上げて弟は泣き出した。僕は食事の支度やら店の掃除やらで忙しくしていたけれども、弟はまだ小さすぎて何もできない。退屈で仕方がなかったのだろう。
「いつもより奥のほうまで行ってるんだよ」
「ねえ、おかあさんをむかえに行こうよ」
「だめだ！」
　弟がびくっと身をすくませる。つい大声になってしまった。大急ぎで優しい声を出す。
「母さんと約束しただろ？　山は危ないから、絶対に母さんの後をついていかないって。約束を破るのは悪い子だよ」
　弟はあきらめたのか、今度は声をたてずに泣いた。母さんが怒ったり、ぶったりするのは、僕らが悪い子だから。何も知らない弟は、そう信じていた。
「おいで。本でも読もう。どれがいい？」
　しゃくり上げながら、それでも弟はお気に入りの絵本を指さした。

　母さんが出て行って丸二日が経って、真夜中になった。
　弟を起こしてしまわないように、そっとベッドを抜け出し、母さんの部屋に入った。母さんの匂いが残っていた。鏡に向かって化粧をしているときの。それは甘ったるくて、頭が痛くなりそうで、好きになれなかった。
　ベッドはいつものままだったけれど、タンスと鏡台の引き出しは開ける前からいやな予感がしていた。が、確かめないわけにはいかない。
　開けてみると、母さんのよそ行きの服が消えていた。古い旅行鞄も。母さんの背負っていた袋がいつもと違って見えたのは、旅行鞄を中に隠していたせいだったのだ。
　鏡台の引き出しもがらんとしていた。きれいな瓶も、おしろいの入った缶もなくなっていた。残っていたのは、もう使っていない古いヘアブラシと髪を巻くための鏝。
　そうだった。母さんが出て行く前の日、店に客が来た。遠くの街の男だ。母さんは男と長いことひそひそと話した後、僕と弟に、外で遊んでおいでと言った。
　二人の間でどんな相談がなされたのかは知らない。けれども、あの後、母さんはいつになく上機嫌だった。僕らのことなんてもう頭になくて、遠い街での暮らしに思いを馳せていたのだろう。いや、ずっと前からそうだった。母さんは僕にも弟にも無関心だった。
　俺たちは邪魔者だったんだ……！
　鏡の割れる音で我に返った。気がつくと、ヘアブラシを鏡に投げつけていた。
　弟が目を覚ましてしまったかもしれない。耳をそばだててみたけれども、隣の部屋からは何の物音も聞こえない。僕はほっとして、鏡の破片を拾った。

　母さんがいなくなって三日が経つと、弟は泣きわめいたり、かんしゃくを起こしたりした。工房に残っていた素材の屑を組み合わせて、ちょっとした玩具を作ってやると、やっとおとなしく遊び始めた。
　自分で言うのも何だけど、僕は手先が器用なたちだった。母さんが拾ってきた素材の錆を落として磨いたり、歪みを直したりするのは、うんと小さい頃からできた。今では、素材を加工したり、武器を強化したりもできる。
　母さんに教わったわけじゃない。母さんは手の荒れる作業が嫌いだった。だから、僕のやり方は全くの自己流だ。父さんが使っていたという作業道具で遊んでいるうちに、なんとなく覚えた。
　工房を片づけながら、売れる素材がろくに残って

NieR Short Story 02

遥か未来への鎮魂歌

「魔ノ山」

いないことに気づいた。いつもなら、そうなる前に母さんが山から素材を拾ってくる。でも、母さんはもう……。

　そこまで考えて、母さんが帰ってこないことは自分にとってさしたる問題ではないことに気づいた。それよりも、素材だ。店の売り物がないということは、僕らが生活していけないということ。

　この先、僕らはどうやって生きていけばいいのか。数日分の食料はまだあるけれども、先のことを考えると、怖くてたまらない。一カ月後、僕らはどうやって暮らしているだろう？　半年後は？　その先は？

「おにいちゃん？」

　弟が不安そうに見上げてくる。よほど深刻な顔で考え込んでいたらしい。

「お店、開けないの？」

　本当は、母さんが留守のときでも、必ず店を開ける約束になっていた。客の多くは買い物のためだけに来るわけじゃない。彼らはうちの素材と引き替えに、食料や日用品を置いていく物売りでもあった。

「店はしばらく休みだよ」

「どうして？」

「売り物にする素材が足りないんだ」

「おかあさんが帰ってくれば……」

「大丈夫だから！」

　思いのほか、大声になってしまったからだろう、弟の肩がびくりと震えた。

「にいちゃんが何とかするさ」

　弟の背中を手のひらで軽く叩いてやる。僕が不安になっちゃいけない。意味もなく怒ってもいけない。母さんが苛立ったり、不機嫌になったりするたびに、僕は為す術もなくうろたえるばかりだった。あんな思いは僕一人でたくさんだ。

「おまえは何も心配しなくていいんだよ」

　苛立ちや不安を抑えて優しくするなんて、簡単なことなのに。それだけで、弟はすぐに笑顔になる。なのに、母さんはその簡単なことさえしてくれなかった。

「そうだ、さっきの玩具、もっと速く動くように改良してやろうか」

「ほんと？」

　弟が満面の笑みを浮かべる。店のことも、母さんのことも、もう忘れたに違いない。

　母さんにはこんなこと、できなかったよね？

　僕は得意だった。母さんが何もしてくれなくても、いなくなっても、僕がいれば弟は笑っていられる。それがうれしかった。

　母さんが出て行って四日が経ち、弟がいなくなった。朝食の間、なんとなく弟がそわそわしているような気はしていた。後片づけを終えて、店の掃除に取りかかろうとしたときだった。店の片隅で遊んでいたはずの姿が見えなくなっていた。

　子供部屋にも、母さんの部屋にも、工房にもいなかった。家の中をくまなく捜した。タンスや戸棚、ベッドの下、弟が隠れられる場所は片っ端から調べて回った。

　店の外にもいなかった。平原へと続く橋の周辺にもいなかった。ようやく僕は、一番いやな可能性を考えた。ロボット山、だ。そういえば、昨日も弟はしつこく「おかあさんを迎えにいきたい」と言った。僕が相手にしないものだから、一人で行こうと思ったのかもしれない。

　僕は走った。だめだ、山は。あそこだけは行っちゃいけない。だって、あの場所には……見てはいけないものがあるから。

　まだ弟が小さくて、僕自身も幼かった頃、母さんの言いつけを破って山に入った。弟が泣き止まなくて、僕も泣きたくて心細くて、母さんの後を追いかけた。

　入り口から少し進んだ辺りで、母さんの声が聞こえた。良かった母さんだ、そう思って駆け出した次の瞬間、僕の足は止まった。男の声が聞こえた。母さんは一人じゃなかった。

　低い笑い声と、荒い息づかい。吸い寄せられるように奥へ進んだ僕は、見てはいけないものを見た。

　その後のことは覚えていない。ただ、あれ以来、決して母さんの後を追おうとは思わなくなった。山の入り口にさえ近づいていない。

　その禁忌の場所へ、弟が入ってしまった。居ても立ってもいられなかった。急いで連れ戻さなければ。狭い通路を抜け、古い梯子をよじ登り、ひたすら走った。

「おにいちゃん！」

　弟がうれしそうに駆け寄ってきたとき、沸き上がってきたのは安堵感より怒りだった。

「見て！　いっぱい拾ってきたよ！　これでお店の……」

　弟が抱えていた素材を力任せに叩き落とす。凹んだ金属板が散らばって、ひどく耳障りな音をたてた。

　売るものがなくて店を開けられないと僕が言ったから、弟は素材を拾いに行こうと思ったに違いない。褒めてもらえると信じて。僕が、母さんに褒めてもらいたくて素材の加工を続けたように。

　けれども、僕の口から飛び出したのは、全く別の言葉だった。

「勝手に山に入るなって言っただろう！」

　弟の誇らしげな表情は跡形もなく消え失せ、その両目が涙でいっぱいになった。

「ごめん…なさい……」

　ひどいことをしているのはわかっていた。弟の悲しげな顔を見ていられなくなって、黙って背を向ける。小さな足音を背中で聞きながら、僕は入り口へと引き返し始めた。

　母さんがいなくなって五日が経って、弟はまたしつこく「おかあさん」を繰り返すようになった。山から戻った直後こそ、おとなしくしていたものの、僕が多少腹を立てたくらいで懲りるような弟ではなかった。

　おかあさんはいつ帰ってくるの、おかあさんを迎えにいこうよ、おかあさん、おかあさん、おかあさん……。

　別に母さんが弟に優しかったわけじゃない。遊んでやったり、絵本を読んでやったりするのは僕の役目だった。ご飯は作ってくれたけれど、それくらい僕にだってできる。ぐずる弟をなだめるのも、寝かしつけるのも、母さんじゃなくて僕がやった。

　それなのに、弟が母さんを恋しがるのは納得がいかなかった。母さんがいなくなって、僕はやらなきゃいけないことが増えたけれど、弟にとっては何も変わらないはずなのに。

　僕は苛立っていた。それに、弟がまた勝手に出て行くかもしれないと思うと、片時も目を離せなかった。

「お外に出たいよ。ロボット山に行こうよ」

「だめだ。山は危ないって言ったろ」

「ちっとも、危なくなかったよ」

「おまえは運が良かったんだ。あれに会わなかったんだから」

「あれって？」

「怖いロボットだよ」

　山には、まだ動いている機械やロボットが残っていた。それらはとても危険だという。

「父さんはロボットに殺されたんだぞ」

　嘘だ。父さんの死因なんて知らない。

「悪いロボットに踏みつぶされて、手も足もバラバラにされて、父さんは死んだんだ」

　これも嘘だけど、仕方がない。二度と山に一人で入らないように、徹底的に脅かしておいたほうがいい。巨大で凶暴なロボットについて、それに襲われた父さんの無惨な死に様について、大げさに語って聞かせた。

　弟はひどく怯え、しまいには泣き出した。後ろめたさを覚える一方で、僕はほっとしていた。これで弟は危険な目に遭わずに済むのだ。いやな思いをすることもない。

「大丈夫だよ。にいちゃんが守ってやるから」

　僕のそばから離れなければ、弟は安全だ。泣きながらしがみついてくる小さな身体を抱きしめてやるのは、この上なく心地よかった。

　母さんがいなくなって六日が経った。弟が起き出してくる前に、家の裏口に釘を打ち付け、出入りできないようにした。窓という窓にも全部、釘を打った。これで店の入り口だけを見張っ

ていればいい。

ロボットへの恐怖心を植え付けるのは成功したものの、山への好奇心や外へ出たいという子供らしい欲求を封じることはできなかった。四六時中見張っていても、弟はそれすら抜け出して、どこかへ行こうとするのだ。

それじゃ、おまえを守りきれない。僕の目の届くところに居てくれ。頼むから。

怖い夢を見て泣いたときには眠るまでそばにいてやった、おまえの分まで母さんから罰を受けた、母さんが僕らを罵る声が聞こえないように耳を塞いでやった、それから……。

だって、誰も僕を守ってくれなかったから。守ってもらえなかった僕の分まで、僕はおまえを守りたいんだ。

その日の夜、山の入り口を大きな木箱で塞いだ。弟の力ではまだ木箱をどけることはできない。そして、平原に向かう途中の扉を施錠した。

金網でできた扉の向こうは大きな橋になっていて、そこから平原に降りることができる。外からの客は皆、あの金網の扉からやってくる。あの扉は僕らの家と外の世界をつなぐ唯一のもの。そこを塞いでしまえば、弟をずっと閉じこめておける。この絶対安全な場所に。

ただ、客が入れなくなると、食料や日用品も入手できなくなる。食料の残りはもういくらもなかった。僕なら多少の空腹は我慢できるけど、弟にひもじい思いはさせたくない。

この先、食料をどうするか。頭の痛い問題だった。橋の下まで降りれば、川に魚がいるけれども。……だめだ。どうやって釣ればいいのかわからない。店の周囲にいるネズミは？　罠を仕掛ければ捕らえるのは難しくなさそうだが、食用にするのはどうだろう。

本当にどうしようもなくなったら、自分の腕でも脚でも切り落として食べさせてやるだけだ。それに、まだ考える時間はある。

僕は台所を隅々まで点検して、食べられそうなものを探した。が、ろくなものは残っていない。せめて、母さんがもう少し食料を残しておいてくれたら。いや、そんなことをしてくれる母さんなら、僕らを捨てたりしない。母さんにとって大事なのは、化粧をすることと着飾ること。それから訪ねてくる男のこと。それ以外はないのと同じ。

やめよう。母さんのことを思い出すのは。それより、明日からどうするかだ。何を食べさせてやるかも重要だったが、それ以上に弟をどうやってなだめるかが問題だった。

弟がもっとおとなしい子供だったらよかったのに。母さんを恋しがることもなく、ロボット山に興味を持つこともなく。

或いは、病弱でしょっちゅう寝込んでいるような子供だったら。家の中で絵本を読んで、玩具で遊んで、弟がそれだけで満足してくれたら、僕の悩みは半分になるだろう。

そうだ。もしも、どれほど望んでも弟が一人では外に出られなかったとしたら？　自力では動くことのできない身体だったとしたら？

音を立てないように注意深く子供部屋のドアを開けた。弟はぐっすり寝入っていた。はね飛ばされた毛布がベッドから半分ずり落ちている。弟は寝相が悪い。夜中に何度か、毛布を直してやるのも僕の役目だった。

もしも、弟が歩けなかったら。僕は守ってやれる。今よりもずっと容易に。手が微かに震えた。握りしめた包丁がひどく重たい。

おまえはどこへも行く必要はないんだ。そうだろう？　自分で歩く必要だってない。家の中なら、僕がどこでも連れて行ってやれるから。

剥き出しになった細い脚を見下ろす。こんなもの、なくていい。ないほうがいい。弟が歩けなければ、僕はずっと「いいおにいちゃん」でいられるんだ。

早く済ませてしまえ。弟が目を覚ます前に。ひと思いに包丁を突き立てて。

弟は泣くだろうか？　もしも泣いたら、優しく抱きしめてやろう。好きな絵本を読んでやって、また玩具を作ってやって。

守ってやるって約束したよな？　ああ、守ってやるさ。命を賭けて。ここで。この場所で。守る。ずっと。死ぬまで守る。

だから、たったひとつでいい。その対価を、俺にくれ……！

包丁を振り上げたその瞬間、だった。

「おにいちゃん……」

思わず手が止まる。寝言だ。何の夢を見たのだろうか、弟の口許に笑みが広がった。この上なく幸せそうな笑顔。本当に守りたかったのは、これだ。これだけだったはずなのに。

何かがほどけるように力が抜けた。僕は今、何をしようとしていた？

子供部屋を飛び出し、そのまま外まで走った。包丁を置いてきたかったけれど、指に貼りついたように離れない。金網の扉まで走り続け、力任せに腕を振った。古い包丁は橋の向こうまで飛び、見えなくなった。

扉の錠を外し、今度は山に向かう。入り口を塞いでいた木箱を元に戻し、再び通れるようにした。

ひどい疲れを感じた。足を引きずるようにして子供部屋に戻り、弟の毛布を直してやると、僕は倒れるようにして眠った。夢ひとつ見なかった。

母さんが出て行って七日が過ぎた。食料はますます乏しくなり、売り物は何ひとつない。それでも店を開けようと思った。僕らは生きていかなきゃならない。

台所の鍋を潰して加工できないだろうか？　鍋でなくてもいい。何か、家にあるものを工夫して……。

そんなことを考えていると、金網の扉が開く音がした。誰か来たのだ。耳をすますと、話し声が聞こえた。客は一人ではなくて、二人いるらしい。

シロ？　変わった名前だ。もう一人は何という名前だろう？

「おにいちゃん、おなかすいたよー」

「待ってろよ。確か、こっちの棚に……」

弟に食べさせるものを探しながら、ふと良くない考えが兆した。あの客を殺して金を奪おうか。ここに来る者は皆、それなりの金品を所持している。

いや、だめだ。うまくいくはずがない。向こうは二人だし、仮に一人だとしても、子供の僕が大人を殺すなんて無理だ。

それに、ここに来た連中はいやな奴ばかりだったけれど、あの二人はいい人たちかもしれない。何より、母さんがいなくなって、この店が僕のものになって、初めての客だ。何も売る物がないとはいえ、大切な客だった。

話し声と足音が止まった。店のドアが開く。

「いらっしゃいませ」

僕は精一杯の笑顔で彼らを迎えた。

Smell of Immorality

ロボット山で細々と生きてきた2人の兄弟とその母。しかし、そんな生活に疲れた彼らの母は、ある男性と山を離れる計画を実行に移した。ゲーム中でニーアは、そんな無責任な母親がたどった悲劇を目にする。兄弟の気持ちを考え、その事実を伝えられないニーアだったが、少なくとも兄だけは、母親が犯していた「背徳的な行為」の匂いに感づいていたようだ。兄が弟へ向ける妄執的な愛は、「自分が母親からは愛を与えてもらえなかった」という事実と、「愛されたかった」という心の傷が原因かもしれない。



▲ニーアが消えた母親を捜しに行くことを提案すると、浮かぬ顔をする兄。彼にとって母親とは愛すべき存在だったのか、それとも愛されたい存在だったのか……。

NieR Weapon Story 04

ニーア ウェポンストーリー

電撃ゲームス＆電撃PlayStation
特別連載企画

それは武器だけが覚えている、遥か昔の物語

本作でニーアが入手する、30以上の武器。その、それぞれにまつわる伝説や物語を、キャビアの開発陣が書き下ろすのが、この「ウェポンストーリー」連載企画だ。今回は、『ドラッグ オン ドラグーン（DOD）』に登場したあの「紅き竜」の姿を彷彿させる両手剣と、『DOD』で人気が高かった「信義」にまつわるストーリーを公開していく！

Lv.1
これは悲しい王子のお話。遠い昔にあったある王国の物語。闇の軍勢に襲われたその国は、赤き目をした人外の兵と空を覆う黒き竜の大群によって一夜の内に崩壊する事になった。敵の侵入を許した王の城では王と王妃が見るも無惨に黒竜の爪によって腹を引き裂かれ、あたり一面は血の海の様になっていたと言われている。王子と妹姫は辛くも逃げ延びる事が出来たが、惨劇を目にした王子はその衝撃故に復讐の鬼となってしまう事になる。

Lv.2
これは恐ろしい王子のお話。遠い昔にあったある戦いの歴史。憎き敵兵を殺す事に執着した王子は、日に日に復讐という名の暴力に溺れるようになる。逃げ出す敵兵を引きずり倒して容赦無く殺すのは当たり前。さらには既に死んでいる敵兵を一刻以上も切り刻んでいるのを見た、という兵も出てくる有様だった。指揮官も扱いかねるのか、王子はさらなる過酷な戦場へと赴く事になる。

Lv.3
これは翻弄された王子のお話。遠い昔にあった運命の行方。次なる戦地は女神を守る城。王子は次から次へと敵兵を叩き伏せる。腕を斬り落とし、足を吹き飛ばし、腹を引き破り、頭を刈り落とし、目をえぐり出した。浴びる血と自ら流すそれの区別がつかなくなった頃、傷ついた王子はとうとう倒れる事になる。血溜まりの中で、熱い息を吐きながら苦しみのたうち回る王子。霞む目で見上げると、そこに居たのはあの憎き竜の姿があった。

Lv.4
これは狂った王子のお話。遠い昔にあったある竜との出会い。王子の目の前に現れたのは傷ついた赤き竜。最初は殺そうと思った。色は違えど両親の仇、竜の一族なのだ。剣を振りかぶった王子。その時、忌まわしき赤い竜は言葉を発した。貴様の命を救おう。お互いの魂と引き替えに力を与えようと。王子は考えた挙げ句、竜と契約を行う。たとえ何を失おうとも、相手が竜であっても、その復讐の刃をこのまま振り続けることが出来るのならば構わない。暗い油のような欲望だけが王子の胸の中に満たされていった。



愚者の盟約

信義

Lv.1
東の果ての都に高名な歌人がいた。けれど歌人の才は、晩年には一首の歌すら詠めぬ程に枯れ果ててしまう。落ちぶれて嘆く歌人に、いつの間にやら傍に佇んでいた僧がそっと一振りの刀を握らせ語りかけた。

Lv.2
「この刀で一人殺せば一首、二人殺せば二首、この世に二つとあらぬ程素晴らしい歌が詠めましょう」
僧の言葉に縋りつくようにして、歌人は夜の闇にまぎれ路傍の男を斬り捨てた。すると翌日歌人は素晴らしい歌を詠み、再び名声と栄華を手に入れた。

Lv.3
それからも歌人は一人殺して一首詠み、二人殺して二首詠んでは、目も眩む程の富と名声を手に入れ続ける。ところがある時、大切な者を殺せばどんなに素晴らしい歌を詠めるのか、という欲求を抑えきれなくなった。

Lv.4
そして歌人はとうとう自らの妻を殺して一首詠み、子らを殺して子の人数分歌を詠み、屋敷中の者を殺して歌を詠み　歌を詠み　歌を詠み　歌が追いつかぬ程に、道行く者を殺しては歌を詠み　殺しては歌を詠み　殺して　殺して　殺して　殺し、やがて最期は歌も詠まずに自害した。残ったのは血に濡れた刀だけだった。

「信義」ウェポンストーリー from DOD

『DRAG-ON DRAGOON』より

Lv.1
遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。自分の才能に限界を感じ始めていた彼は、ある日妖怪と契約をしてしまう。

Lv.2
妖怪の力により、次々と新しい歌を発表する歌人。どの歌も素晴らしく、都中の評判となる。ついには将軍家のご指南役にまで昇進した。

Lv.3
ある日、妖怪が再びやってきて歌人に言った。「おまえの一生分の才能はもう使い果たした。おまえは二度と歌を詠むことができないだろう。」

Lv.4
妖怪の言ったとおり、彼は一行の歌も詠めなくなってしまう。世を儚んだ彼は、自害してしまった。その剣は今も彼の血で鈍く光っているという。

『DRAG-ON DRAGOON2』より

Lv.1
遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。自分の才能に限界を感じていたある時、質屋に飾られていた美しい刀を目にした。赤く輝く刀身に魅入られた歌人は、刀を購入し持ち帰る。

Lv.2
傍らに刀を置き、うとうとと寝入ると、夢枕に一匹の妖怪が現れ、歌人に取引を迫った。おまえの名をくれれば、万能の才を授けよう、と。

Lv.3
歌人は才を得る為に、自らの名を妖怪に与えた。契約どおり、歌人は優美な肢体と、卓越した才能を一夜にして手に入れた。

Lv.4
才の代わりに名を失った歌人は、次第に人の姿を失っていく。ついに妖怪と成り果てた歌人は、闇の中へと消えていった。後に残るは、名を得てさらに輝きを増した刀だけだった。

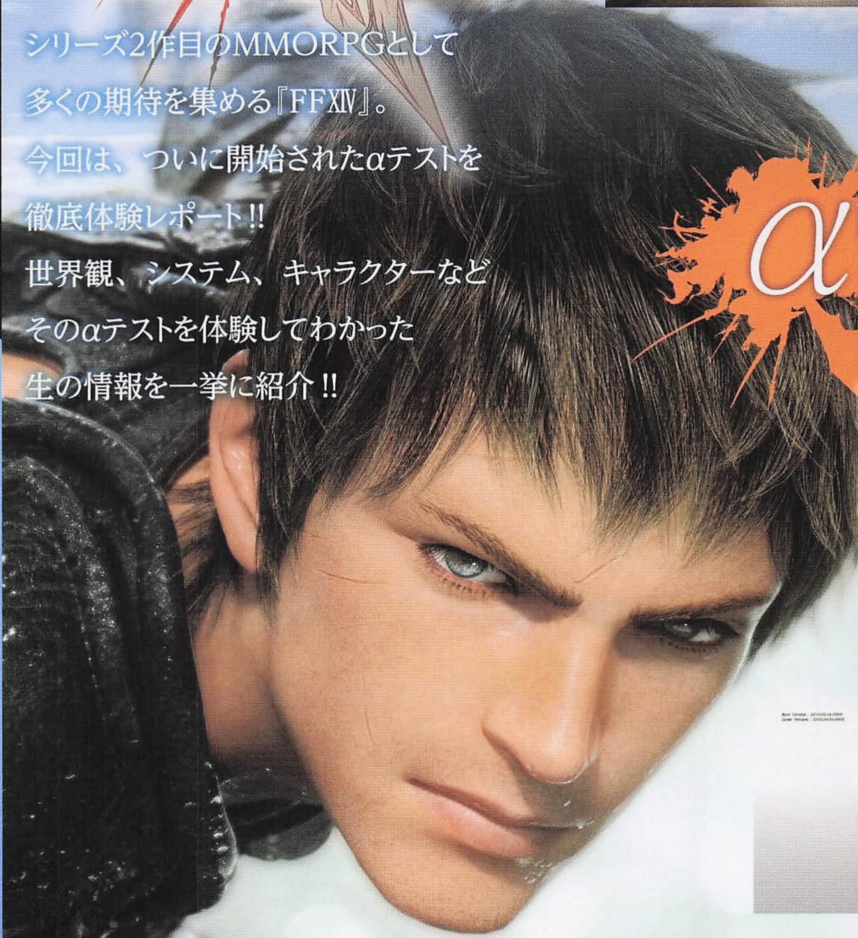
NEXT WEAPON → 4月30日発売の電撃PlayStation Vol.471にて、「百獣の剣」「兵士長の聖槍」のウェポンストーリーを公開!!







FINAL FANTASY XIV ONLINE
ファイナルファンタジーXIV



シリーズ2作目のMMORPGとして
多くの期待を集める『FFXIV』。
今回は、ついに開始されたαテストを
徹底体験レポート!!
世界観、システム、キャラクターなど
そのαテストを体験してわかった
生の情報を一挙に紹介!!

冒険の地、ついに始動!! α アルファ

※写真やレポートはα版のものであり、ユーザーインターフェイスや仕様、グラフィックなどは今後大きく変更となる可能性があります。

αVer.プレイレポート 基本編

操作感は『FFXI』とほぼ同様!!

移動やメニューなど、基本操作をチェック!

4月8日、ついにαテストが開始。オープニング後、最初の街リムサ・ロミンサに降り立ったら、まずは操作のチェックだ。コントローラにも対応しており、基本操作は『FFXI』とほぼ同じで、R1（デフォルト状態）でアクティブモード／パッシブモードがいつでも切り替えられるのが特徴的だった。また、移動やカメラのみならず、装備変更やステータスの確認も『FFXI』の操作が継承されている。ちなみにカメラ視点は、後方客観視点→ショルダー位置（カメラ操作逆転）→主観視点の3種類あり、後方客観視点では『FFXI』と同じ感覚で操作できた。

CHECK!!

「αテスト」って何!?

ネットワークゲームなどで、正式テストの前に、一般のプレイヤーの協力のもとにテストプレイを行うこと。αテストは、大勢のプレイヤーで行うβテストの前段階であり、比較的小規模の人数で、不具合のチェックやインターフェイスの使い心地などといった、基本的な部分のテストを行う。このため、細かくゲーム内容が変わることも多い。『FFXIV』のαテスト第1回は、4月8日、時間限定で実施された。



ついに開始されたαテストに潜入!!
エオルゼアの世界を徹底レポート!!



ついにWindows版ののαテストがスタートし、ギルドリーヴやバトルなど、基本システムをひととおり体験することに成功！ ここでは、そこでわかった情報を中心にレポート。『FFXIV』の世界の一端を探っていく。

DATA
ファイナルファンタジーXIV
◆PS3･PC ◆MMORPG ◆2010年発売予定 ◆価格未定
◆スクウェア･エニックス ◆オンライン専用





エオルゼアを探索!

テスト体験レポート!!

αテスト時点の操作方法

αテストでの操作方法は以下の通り。コントローラは事前に設定する必要がある。

◆コントローラ(PS2タイプ)を使用した操作方法

方向キー	ターゲット切り替え メニュー操作	L1ボタン	オートモード切り替え
		L2ボタン	チャット入力開始
左スティック	キャラクター操作	L3ボタン	ロックオン切り替え
右スティック	カメラ操作	R1ボタン	アクティブ/パッシブモード切り替え
○ボタン	決定操作	R2ボタン	エモートリスト表示
×ボタン	キャンセル操作	R3ボタン	カメラモード切り替え
△ボタン	アクションメニュー表示	STARTボタン	マップ表示
□ボタン	メインメニュー表示	SELECTボタン	ステータスエフェクトリスト表示

◆キーボードを使用した操作方法

スペース、/	チャット入力開始	X、テンキー「1」	ウォーキングモード切り替え
Enter	決定操作	R、テンキー「7」	オートランモード切り替え
Esc	キャンセル操作	C、テンキー「・」	ロックオン切り替え
T	アクションメニュー表示	F	アクティブ/パッシブモード切り替え
テンキー「-」	メインメニュー表示	E	エモートリスト表示
Tab、テンキー「0」	ターゲット切り替え	V、テンキー「5」	カメラモード切り替え
Shift+Tab	ターゲット切り替え(逆順)	M	マップ表示
W、テンキー「8」	キャラクター移動・奥	B	ステータスエフェクトへアンカー移動
S、テンキー「2」	キャラクター移動・手前	G	バトルレジメン発動
A、テンキー「4」	キャラクター移動・左	矢印キー(↑↓←→)	カメラ操作/メニューカーソル移動
D、テンキー「6」	キャラクター移動・右	数字キー「0」~「9」	ショートカット番号のアクションを実行
I	カメラ移動・奥	Ctrl+「0」~「9」	ショートカット番号のアクションでバトルレジメンを組む
K	カメラ移動・手前		
J	カメラ移動・左	Ctrl+Enter	選択しているアクションでバトルコマンドを組む
L	カメラ移動・右	F9	自分にターゲット
PageUp、テンキー「9」	カメラ寄り	F11	近くのキャラクターにターゲット
PageDown、テンキー「3」	カメラ引き	F12	パーティメンバーにターゲット
End	カメラを初期位置に戻す	Home	メインメニューを表示/非表示

αテスト時点のシステム

R1でアクティブモードとパッシブモードの切り替えが可能。バトルはアクティブモードのときのみ行え、パッシブモードでは攻撃できないかわりに、徐々にHPが回復する。

バトル画面

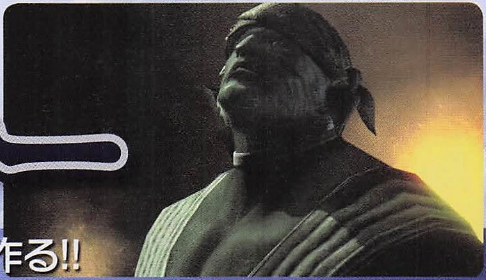


アクティブモードのときは、決定ボタンでアクションメニューを画面下に出せる。各コマンドの下にはアクションゲージが表示され、これが再使用可能までの時間を示し、MAXで使用可能状態となる。アクションメニューの右にはアイテムリスト、エモートリスト、メインメニューの呼び出しボタンが並ぶ。また、現在選択中のコマンドは別ウィンドウに表示され、対象の敵のHPなども表示。より状況把握がしやすくなっている。

ステータス&装備画面

ステータス画面では、HP、MP、TP、クラスのランク、フィジカルレベルなどの基本情報を確認できる。ステータスは、腕力、活力、器用、敏捷、知力、精神、魅力、運勢の8つ。さらに物理と魔法それぞれに、攻撃、命中、回避などの数値も確認することができた。また、現状確認できた装備部位は12カ所で、『FFXI』と比べると、首や指の装備が見あたらなかったほか、胴と脚の下にインナーが付けられるようになっていた。武器はPrimaryとSecondaryの2カ所。その下のLarge PouchとSmall Pouchについては、まだ不明だ。





キャラクター

エオルゼア探索 FILE 1

プレイヤーの分身となるキャラを作る!!

ゲーム開始直後に、自分自身の分身であるキャラを作成するキャラクターメイキングを行うことになる。ここでは最初に民族、部族、性別を決定し、次にあらかじめ設定されているベースタイプを選択。さらに、髪型や肌の色などをカスタマイズしていく。項目ごとに選べるバリエーションも豊富で、自分だけの外見を作り出すことが可能だ。ここではそのなかでとくに重要な、5つの民族とそれぞれの部族に関し、詳しい情報を紹介。なおαテストでは、民族、部族ともに一部のみ選択できる。

キャラクターメイキングの設定項目（αテスト時）

今回のαテストで選択できた項目は右のとおり。各項目では、多いものだと30種類以上のなかから選択することができたが、あくまでもαテストなので製品版ではさらに増えるようだ。ちなみにメイキング中も、右スティックで視点の変更ができる。キャラをじっくり眺めながら、納得のいく外観ができるまで、あれこれと試行錯誤するのが楽しい！

- 民族（5民族のうち4民族）
- 部族
- 性別
- 身体のサイズ
- キャラクターのボイス
- 肌の色
- 髪型
- 髪の色
- メッシュ（髪のメッシュの色）
- 顔のタイプ
- 瞳の色
- 誕生日
- 守護神

αVer.プレイレポート キャラクターメイキング編

αの段階でも、かなりのバリエーション!

民族は限定されるものの顔のタイプはかなり豊富!

αバージョンで選択できたのは、ヒューラン男、エレゼン女、ララフェル男・女、ルガディンの5種類で、部族は各1種類のみ。かなり限定されているが、身体のサイズ4種類に加え、顔に関しては、瞳の色や髪のメッシュの色まで指定可能。とにかく細かく設定することができた。また、最初に選択するのはあくまでもベースモデルで、項目の変更により別のベースモデルに近づけたり、まったく異なる外見にするといったことも可能だった。製品版になってさらにバリエーションが増えたら、作成だけで数時間はかかるかも!?

CHECK!!

キャラメイクで気になる「守護神」とは何か!?

たくさんある設定項目のなかで、とくに目を引くのが、最後に決める「守護神」。αテストではとくに何の影響もなかったようだが、これが製品版でどのような意味を持ってくるのかに注目したい。なお、選べる守護神は（αテストの段階で）アーゼマ、ノフィカ、サリャク、リムレーン、ハルオーネ、ビエルゴ、ナルザル、アルジク、ニメーヤ、オシュオン、メネフィナ、ラールガーの12種類。それぞれに誕生月と属性が設定されているようだ。アーゼマなら、「太陽と審理を司る女神」など、細かな設定も用意されている。世界観にも、大きくかかわってきそうだ。

※写真やレポートはα版のものであり、ユーザーインターフェイスや仕様、グラフィックなどは今後大きく変更となる可能性があります。

エオルゼアで暮らす5民族10部族を紹介!!

5種類の民族と、それぞれの部族の特徴を解説。αテストで使用できた民族は、特徴的なエモートもあわせて紹介！

ヒューラン

Hyuran

エオルゼアで最も人口の多い多様なる民

過去3度にわたる大移動で近隣の大陸や島々から流入してきた民族。多種多様な言語・文化体系を持つが、そのぶん民族意識は低く、自由な気風。低地に移住したミッドランダーと、高地に移住したハイランダーという、2つの部族に大別される。

αVer.使用OK ヒューラン エモート集

オーバーリアクションな仕草が特徴。コロコロ変わる表情にも注目。とくに親指を立てるサムズアップは、まさにグッジョブ！







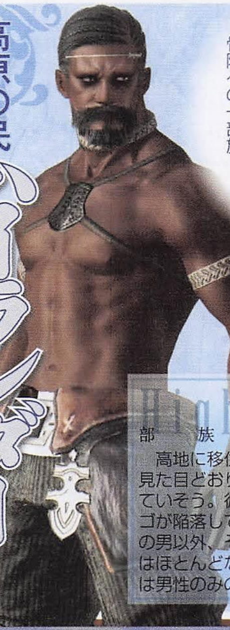
中原の民 ミッドランダー

人口の多いヒューランのなかでも過半数を占める優勢な部族。比較的知識層が厚い。

Midlander

部族大予想

数の多いヒューランのなかでも、とくに数の多い、低地に移住した部族。知識が高いのは、幼少より書物に慣れ親しむという風習があるためのようだ。万能型と思われるヒューランのなかでも、若干魔道士寄りの部族となりそうだ。



高原の民 ハイランダー

北部辺境の高地を領地としていた、ヒューランの中でも大柄で筋骨隆々の一部族。





Highlander

部族大予想

高地に移住したヒューランで、見た目どおり肉体的な能力に優れていそう。彼らの都市国家アラミゴが陥落して以来、亡命した傭兵の男以外、その姿を見かけることはほとんどないという。ゲームでは男性のみの登場となる!?

エレゼン

Elezen

かつては支配的地位を占めていた、崇高なる民

エオルゼアをかつて支配していた先住民。広大な原野に適応した痩身長躯の体つきが特徴の種族。侵入者であるヒューランの民とは、過去に死闘を繰り広げてきた。しかし現在は、辺境の民シェーダーなど一部の部族を除き、共存共栄の道を歩んでいる。

αVer.使用OK エレゼン エモート集



選べたのは女性のみだったが、全体的にクールな印象。製品版では、男性の場合とどれくらい違うのかにも注目したい。



森林の民 フォレスター

数百年間、森の奥深くで暮らしてきた部族。鷹のような遠視を誇り、弓術に秀でる。

Forester

部族大予想

森の奥で暮らしてきた一部族というフォレスター。遠視の能力があることから、やはり能力的には弓術士が適任となりそう。別部族のシェーダーよりも、器用さに秀でているということだろうか。魔法についてはやはり苦手!?

黒影の民 シェーダー

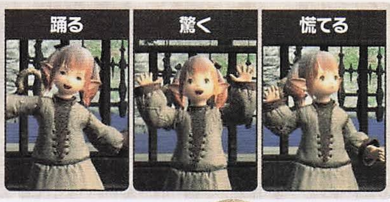
薄暗い鍾乳洞を拠点としてきた部族。フォレスターを裏切り者として軽蔑している。

Shader

部族大予想

盗賊まがいの暮らしをしている者も多いらしく、どこかダークなイメージ。コウモリの如く発達した聴力で敵の衣擦れを聞き取れるらしく、これにより格闘術に秀でている者が多いという。フォレスターよりも前衛向きのようだ。

αVer.使用OK ララフェル エモート集



男女ともに、とにかくかわいらしい仕草が多い。とくに「慌てる」しぐさは、『FFXI』のタルタル族を彷彿とさせる。

ララフェル

Lalafell

軽快で小柄な体格の機敏なる民

元々は南洋の島々で暮らす農耕民族で、交易を通じてエオルゼアに進出してきた民族。健脚ですばしっこく、また機知に富んでいる者が多い。血族関係を大切にする傾向が強いが、決して排他的ではなく、どの民族とも良好な関係を築いている。



平原の民 プレーンフォーク

平原の人々と呼ばれる部族。アリの巣のように、地下でつながった住居で暮らす。

Plainsfolk

部族大予想

その名のイメージどおり、草木に似た緑黄色や亜麻色の髪が特徴的な部族。その大きな耳は、モグラの微かな足音も聞き逃さないという。『FFXI』のタルタルに近いイメージだが、やはり民族的に魔法に秀でているのだろうか。

砂漠の民 デューンフォーク

大型家畜に背負わせた移動住居に住む、砂丘の人々と呼ばれるララフェルの一部族。

Dunesfolk

部族大予想

砂地を移動しながら暮らしている部族で、瞳孔を薄膜で被われたガラス玉のような目が特徴。また額には宿星を表す宝珠を貼っているという。能力的には、やはり魔法が得意そうだが、俊敏ということで、盗賊向きの可能性も……?

※写真やレポートはα版のものであり、ユーザーインターフェイスや仕様、グラフィックなどは今後大きく変更となる可能性があります。

ミコッテ

Miqo'te

氷結した海を渡ってきた孤高なる民

大氷雪時代に獲物を追って渡ってきた狩猟民族の末裔。鋭い嗅覚や恵まれた脚力など、天賦の資質を備えている。昼行性のサンシーカーと夜行性のムーンキーパーに大別され、同族間における縄張り意識が強いためか、都市民でも単身で暮らす者が多い。

αVer.使用不可 ミコッテNPC集

αバージョンではミコッテは選べなかったが、ゲーム中にはNPCとして多数登場。その一部を紹介！



太陽の民 サンシーカー

太陽の使人と称する部族。太陽神アーゼマの信徒が多く、昼間が活動時間の中心。

Seekers of the Sun

部族大予想

縦に細長い瞳と、淡い色の虹彩の印象的な目をもつ部族。昼に行動するタイプのせいか、ムーンキーパーに比べてどこか健康的なイメージを受ける。俊敏さに優れているので、弓や槍といった狩猟用の武器がよく似合いそうだ。

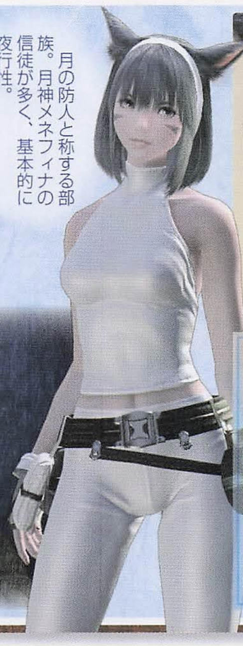






月読の民 ムーンキーパー

月の防人と称する部族。月神メネフィナの信徒が多く、基本的に夜行性。





Keepers of the Moon

部族大予想

サンシーカーとは真逆の習性を持つミコッテの部族で、やはり俊敏さを生かした戦いを得意とするようだ。鮮やかな戦化粧を顔に施している者が多く、どこかミステリアスがイメージが強い。そのためか、魔法の適性が高い印象も。

ルガディン

Roegadyn

大柄で筋骨たくましい剛胆なる民

主に北洋を生活拠点としている海洋民族。蛮勇を競い合う風習があり、性格は豪放磊落。海の都リムサ・ロミンサで見かけるのは寄港中のゼーヴォルフ族の船乗りである場合がほとんどだが、傭兵や用心棒、海賊としてエオルゼアに定住する者達もいる。

αVer.使用OK ルガディンエモート集

『FFXI』のガルカと同様、とにかくパワフルで武骨なエモートが多いルガディン。ただ表情の変化が豊かで、どこか親しみやすい。



北洋の民 ゼーヴォルフ

北洋から襲来する海賊「海の狼」として恐れられていた、ルガディンの一部族。

Seewolf

部族大予想

主に海の都リムサ・ロミンサで見かけるという部族。船乗りや海賊が多いということから、バイキング的なイメージを受ける。屈強な見た目のイメージのとおり、パワフルな戦いを得意としそう。斧術士など、巨大な武器が似合う？



紅焔の民 ローエンガルデ

煉獄の門と信じられている噴火口付近に住まう、「炎の衛士」と呼ばれる部族。



Lohengarde

部族大予想

主にウルダハで見かけるという山岳部族。ルガディン特有の頑強な肉体だけでなく、火渡りの修業により魔力の素質も備えているという。ルガディンで呪術師などのソーサラー系クラスを目指したいときはこちらだ。



エオルゼア探索
FILE 2

ストーリー&タウン

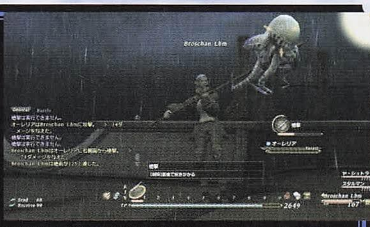
冒険者の拠点となる、海の都リムサ・ロミンサをレポート!

冒険を開始すると、街へ向かう帆船の中でモンスターに襲われるという、波乱に満ちたオープニングシーンへ。オープニングは、"インスタンス" と呼ばれる、関係するプレイヤーのみが存在可能な専用エリアでイベントが進行していく。その後、冒険者は最初の街、リムサ・ロミンサへとたどり着くことになる。ここには冒険者が所属できるさまざまなギルドが立ち並び、ショップなどの施設も数多く存在している。これから始まる壮大な冒険の拠点となってくれる、まさにホームタウンと呼べる場所だ。街では、ギルドリーヴを受注できるほか、NPCと話すことでメインとなるストーリーも展開していく。ここでは、その冒険者がたどる序盤でのストーリーと、街中を実際に歩いてみてのレポートを、詳しく紹介していこう。

CHECK!!

オープニング後の帆船ではチュートリアルが発生!!

オープニングでは、リムサ・ロミンサに向かう帆船でモンスター達に襲われる事件が描かれる。ここでは、チュートリアル的なバトルも発生するので戦いの基本をチェック。ちなみにピンチになると、同乗していたルガディンが助けてくれた。



▲相手は1体でそう強くない。まずはここでアクションコマンドの使い方を覚える感じだ。

αVer.プレイレポート ストーリー編

始まりの街、リムサ・ロミンサで待つ冒険は!?

自分が作ったキャラクターも登場するオープニングシーンにビックリ!

キャラクターメイキングを終えて所属国を決めると、いよいよ冒険の開始。いきなり始まったオープニングでは、冒険者が乗り合わせた帆船をモンスターが襲撃!! まるでムービーシーンのように美しいイベントのなかで、先ほど作成した自分自身のキャラクターも登場！ 旅立ちの気分も盛り上がる。その途中で実際のバトルも発生し、これがチュートリアルの役目を担っているようだ。ただ、相手はそう強くなく、剣術士だと数回攻撃するだけで勝ててしまった。ちなみに鍛冶師など、直接攻撃手段を持たないクラスの場合は石つぶてで攻撃するしかない。この場合は、イベントにも登場したルガディンのNPCが倒してくれる。

重要NPCに話しかけながら所属ギルドを探して街を駆け回る!

最初の街リムサ・ロミンサについた冒険者は、帆船で出会った謎のミコッテと一緒に、街の中を歩くことになる。ちなみに、ストーリー上重要になるNPCとの会話では、選択肢が発生。「話しかける」を選ぶと通常会話、それ以外の選択肢を選ぶと物語が進展する。このおかげで、重要NPCにうっかり話しかけ、意図せずにイベントが発生してしまうといったことを防げそうだ。

街でNPCに話しかけていくと、ギルドに所属するため街を転々とすることに。街はとにかく広く、物語が進展するNPCを探すのにもひと苦労だったが、迷いながらもある程度、街の構造を覚えることができた。そして最終的に、ララフェルの女性を護衛するクエストが発生。残念ながら時間的にその結末を見届けることはできなかったが、この先獣人のサハギン族もかかわってくるようだ。謎をはらんだ展開にますます期待の高まる内容だった。

オープニングにも自分のキャラが登場!



▲オープニングの同じシーンだが、プレイヤーによってキャラが変わる。まるで自分自身が、映画の中に入り込んだかのよう。



▲オープニングを終えると、ほかのプレイヤーもいるリムサ・ロミンサの街に降り立つ。エオルゼアでの冒険はここから始まる！



▲クエストが発生する場合は選択肢が出現。下のクエスト名を選ぶと進行するので、これを目印に関連NPCを見つけられる。

αVer.プレイレポート タウン編

とにかく広大なリムサ・ロミンサの街を歩いてみた!

街の中にまで絶景がある、美しい世界! 観光気分で歩き回りたい!

リムサ・ロミンサは海に面した港町で、『FFXI』でいうなら、バストゥークのイメージに近いといえる。しかし遠景に海を見渡せる場所が多いため非常に開放的で、さらにNPCの多さから、とにかく活気のある街といった印象。その光景はどこを見ても新鮮で、まるでリアルで初めて訪れた街を歩いているかのような、ワクワク感を感じることができた。とくに昼間の桟橋から海を眺めた光景はまさに絶景！ 街中でこうした美しい景色を楽しめるのだから、この先どういったロケーションが待ち受けているのか、楽しみになってくる。また、夜景も美しく、夜空は満天の星明かりで彩られ、思わず見とれるほど。ありふれた感想だが、久々に歩いているだけで楽しいと思える街並みだった。

街の構造はかなり複雑! マップをしっかり見ないと迷いやすい!

風景は美しいが、その構造はかなり複雑。基本的に点在する岩の上に建物が立ち並び、それらが巨大な橋によってつながっている。このため多重構造になっており、通れそうに思えて、実は迂回しないと通れないといった場所も多かった。始めて訪れた時点では、かなり迷いやすい構造であるといえる。ただ、画面右上には常にマップが表示されており、NPCの位置も表示される。しっかり位置を把握しながら探索すれば、目的地にたどり着けるはずだ。

▶リムサ・ロミンサの東側にはラノシアと呼ばれる地域が広がる。街の外に出れば、この景観をそのまま直に探索することが可能！

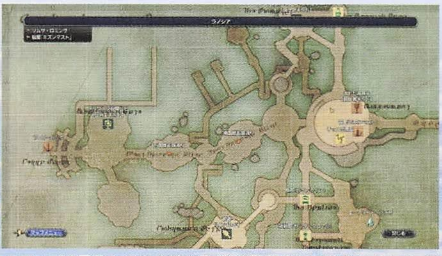




◀リムサ・ロミンサには、複数のギルドが存在。そのうちの1つ、調理師ギルドを見ても、NPCの動きがとても細かいことがわかる。



▲街の各所にショップがあり、ギルさえあれば自由に品物を購入できる。ギルドリーヴでギルを稼ぎ、装備や素材を調達しよう！



▲マップで見ると小さく感じるが、実際に歩いてみるとリムサ・ロミンサはとても広い。街の構造を覚えるまでひと苦労するだろう。

エオルゼア探索
FILE 3

ギルドリーヴ

多彩な依頼が発生する、ギルドリーヴを体験!

ギルドリーヴとは、冒険者ギルドで発行される、仕事の委任パスのこと。これを受けることで、冒険者はさまざまな依頼を受け、報酬を得ることができる。いわば無限のバリエーションを持つ自動生成クエストで、キャラの成長など、冒険者の生活に欠かせないシステムだ。ここではその全体的な流れとともに、実際に体験した2種類の依頼（モンスター討伐と採掘）を紹介！

ギルドリーヴの流れ

ギルドリーヴの発行



▲冒険者ギルドやキャンプでリーヴクエストを発行。提示されるクエストはランダム。

ギルドリーヴを受ける



▶次に依頼パスに書かれたエリアにあるエーテライトに移動。現在所持している依頼パスのなかから、そのエーテライトで受けられる依頼が表示されるので、1つを選択。



目標を満たし
エーテリアルノードで帰還!!

▲ミニマップに目標が表示されるので、それを目印に目標達成を目指す。クリア後は、近くに出現するエーテリアルノード（一定時間で消失）を調べれば一瞬で帰還できる。

αVer.プレイレポート ギルドリーヴ（バトル）編

討伐対象となるモンスターを探して倒しまくれ!

短時間で気軽に楽しめるバトル系コンテンツ

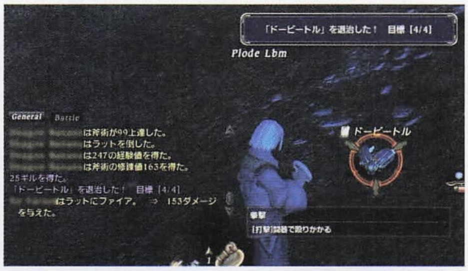
傭兵稼業タイプのギルドリーヴは、特定の魔物を倒して目的のアイテムを入手したり、指定の魔物を一定数駆除したりするのが目的で、バトルがメインとなる。ギルドリーヴ中は画面左上に任務名や目的、対象となる魔物などの達成条件が常時表示されるほか、画面右上のコンパス・ウィジェットには魔物の生息域や現在位置からの方角が表示される。これらのヒントを参考に魔物を探し、倒していくことになる。今回は、どんな相手にもバランスよく対応できるように、格闘士、槍術士、幻術士の3人でパーティを組んでみた。まず挑戦したのは、ドービートルという魔物を4体倒すことが目的の『ドービートルの防除』。募集人員が「ファイター＆ソーサラー　推奨技能ランク（クラスのレベル）1～」となっていたので、かなり簡単な部類の任務だと思われる。さらに、エーテライトで任務を受ける際に難易度を5段階（☆1つ～☆5つ）から選択できるが、今回は様子見も兼ねて☆2つで挑戦。ちなみに、真ん中（☆3つ）の難易度は「推奨人数」となっていた。早速任務を受けると、エーテライトの南側に生息域の反応が！　そこに向かうと、目的のドービートルが出現。相手の強さは名前の前にある丸いマークの色で判別できるが、任務の難易度が低いためか、それともこちらがパーティを組んでいたためか、名前の前についた丸いマークの色は青色（楽な相手）だった。3人とも始めたばかりで初期のアクション（格闘士の場合は通常攻撃に相当する「拳撃」）でしか攻撃できなかったが、バトルは苦戦することなく勝利。その場で規定の4体を倒し、無事任務を達成して報酬（ギルや装備品）を入手することができた。引き続き別のギルドリーヴも受けたが、そちらも問題なくクリア。なお、まだαテストの段階なので製品版ではどうなるかわからないが、この2戦で技能ランクとフィジカルレベル（キャラクター自体のレベル）の上昇を確認。『FFXI』よりは簡単にレベルが上がっていく印象を受けた。

最大の敵は魔物よりも起伏に富んだフィールドマップ!?

さらに調子に乗って3つ目のギルドリーヴを受けたところ、思わぬ敵が潜んでいた。これまでの2つはエーテライトの周囲で完結していたのだが、今度の任務は魔物の生息域が広範囲にばらけていたのだ。しかも、始めたばかりの土地勘のない状態で、運が悪いことにαテストの終了時間も迫っていた。結局、焦りもあり、段差や崖にはばまれて複数の地点で迷ってしまったため、指定数の魔物を倒す前に時間切れ（αテスト終了）となってしまった。とはいえ、普通に挑戦するぶんには制限時間が30分と余裕があり、マップも段差などがある程度わかるような表示になっているので、落ち着いて進行ルートを見極めれば問題なくクリアできただろう。



▲討伐対象となる魔物がいるのは、マップやコンパス・ウィジェットでオレンジ色の円で表示される範囲。その範囲内に生息する魔物がいなくなると、円は消える。



▲ギルドリーヴの討伐対象となる魔物は、名前の前に専用のアイコンが表示。これらの魔物は、同一のギルドリーヴに参加してないプレイヤーからは見ることもできず、占有もできない。

※写真やレポートはα版のものであり、ユーザーインターフェイスや仕様、グラフィックなどは今後大きく変更となる可能性があります。

αVer.プレイレポート ギルドリーヴ（採掘）編

エオルゼアの地を駆けめぐり、掘って掘って掘りまくる!

バトルとはまったく違う採掘のシステム まだまだ不明な点も多いが……

ギルドリーヴは基本的にクラスに関係なく受注できるが、αテストで採集稼業タイプのギルドリーヴをクリアできるのは採掘師のみ。ということで、さっそく挑戦。その内容は基本的に鉱脈を探して指定のアイテムを採掘するというもの。戦闘は基本的に発生せず、一定エリア内で鉱脈を探すことに。なお、初期段階での採掘師の攻撃用アビリティは石を投げる「飛礫」のみで、ヒットしてもなんと1ダメージ！　やはり戦闘の際はほかのクラスで修得したアビリティを生かすか、パーティを組むのがよさそう？

1 アビリティで採掘場を探す

まず「プロスペクト」のアビリティを使用すると、近場の採掘場の方位と距離がわかる。



2 採掘場を採掘していく

光っている場所を見つけたら「採掘する」を実行。まずは有望そうな鉱脈を掘りあてる。



3 さらに鉱脈を掘り進める

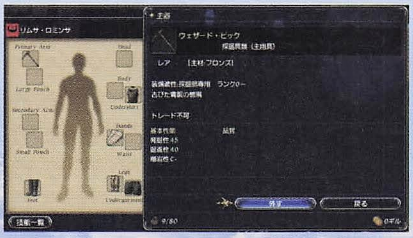
円形のゲージでタイミングを計って採掘。ログには集中力や掘削限界といった数値も表示。



4 成功すれば鉱石を入手!

採掘に成功すれば鉱石を掘り当てて、戦利品として入手できる。なお採掘場（鉱脈）を掘る採掘と、採石場（岩床）を掘る採石は別になっており、後者は「リトスキャン」というアビリティで採石場の位置を知ることができる。また採石をおこなうには採掘師の初期装備であるウェザード・ピックではなく、専用の道具が必要。

Osho Lbmはオ・ゴモロの赤鉱滓を掘り当てた！



◀主道具の基本性能が高くなれば、採掘の効率も上がりそうだ。

現在公開されている14のクラスを考察!!

『FFXIV』には、クラス（ジョブのようなもの）を大別する4つのソサエティ（職能）が存在する。ここでは、現在判明しているクラスを解説。なおクラスは、武器を持ち替えることで自由に変更可能だ。

FIGHTER [ファイター]

武器攻撃のエキスパート達

さまざまな武器を用い、多彩なスキルで戦闘を行うソサエティ。剣術士、斧術士など、主に使用する武器によってクラスが分かれ、成長させることで、さまざまなアビリティを習得していく。現在のところ5つのクラスが確認されており、αテストでは、そのすべてを使用することができた。

攻守自在のディフェンダー
剣術士 Gladiator



斬撃を主体にする「佩剣」を主な武器にするクラス。片手を空けての軽戦士、盾を持っての重戦士など、状況にあわせて役割を替えることができる、まさに攻防一体のマルチファイターだ。斬撃以外にも突き、投擲といったアクションも可能で、攻撃の幅は非常に広い。

無手のパニッシャー
格闘士 Pugilist



鍛えぬいた己の肉体を武器にして戦うクラス。攻撃的な「オフェンス」と、防御的な「ディフェンス」という、2つのスタンスを使い分けることが可能。パーティ構成や戦況に応じて、戦法を切り替えていける。攻撃だけでなく、機動性を生かした盗賊的な役割も担えるようだ。

変幻のストライカー
槍術士 Lancer



リーチの長い「長槍」を主な武器にするクラスで、中距離から攻撃を行うことができる。基本的には突いて攻撃するが、武器によっては、斬撃や打撃といった攻撃も可能なようだ。また敵の注意を逸らすといった、サポート的なアビリティも多く、戦術的な立ち回りもできる。

戦慄のデストロイヤー
斧術士 Marauder



巨大な「大斧」を主に使い、防御のことは一考考えず、豪快な攻撃を繰り出すパワーファイター。力を溜めることで通常攻撃を範囲攻撃化できるなど、攻撃に偏った特性を持つ。そのぶん、攻撃間隔は長いので、攻撃の間合いやタイミングはしっかり見極めていきたい。

疾風のアタッカー
弓術士 Archer



遠距離攻撃が可能な「弓矢」を使いこなすクラス。武器によって適正な距離があり、射掛けるのに有利になるポジションや距離を常に把握しながら戦っていく必要がある。また、相手の弱点や状況にあわせ、さまざまな効果を持つ矢を使い分けていくことも重要になりそうだ。

SORCERER [ソーサラー]

さまざまな魔法を使いこなす!

魔法を自在に操るソサエティ。扱う魔法の種類は多く、系統によってクラスが分かれる。回復から攻撃までマルチに使いこなせる幻術士と、攻撃に偏った呪術士の2つのクラスが明らかになっている。

荘厳なるスピリチュアリスト
幻術士 Conjurer



幻術と呼ばれる魔法を操るクラス。杖状の魔器「幻具」を依代（よりしろ）に、元素を魔法に変換する。通常攻撃の魔法弾のほか、攻撃魔法から回復魔法まで、あらゆる魔法を使いこなす。

苛烈なるファンタジスト
呪術士 Thaumaturge



幻術よりも破壊的性格の強い魔法、呪術を得意とする。得物は、念珠を嵌め込んだ笏状の魔器、「呪具」。全クラスの中でも最大の攻撃力を誇り、敵に呪いをかけるといった支援系魔法も扱える。

GATHERER [ギャザラー]

採集活動を行う専門職

採取道具を用いて、採取、伐採、収穫、釣りといった採集活動を行うソサエティ。採取道具によって細かくクラスが分かれる。下記以外にも漁師が発表されており、α版では採掘師のみ選択できた。

地底のエクスプローラー
採掘師 Miner



「ピック（つるはし）」を主な道具とし、採掘や採石を行えるクラス。鉱物系の敵を弱体できるほか、フィールドやダンジョンを旅していると、パーティに副収入をもたらす能力を持つ。

庭園のエキスパート
園芸師 Botanist



まだ詳しい情報は公開されていないクラス。ギャザラーなので、植物の採取や、栽培といったことが可能になると思われる。植物系のモンスターを弱体できるといった、特殊能力にも期待。

CRAFTER [クラフター]

アイテムの生産&修理を行う!

武器、防具、食料、薬品など、さまざまなアイテムを作り出すことができるソサエティ。生産道具を用いて、多彩な生産活動を行える。現在5種類が判明しているが、αテストでは鍛冶師のみ選択可能となっていた。

鋼鉄のアーティスト
鍛冶師 Blacksmith



鉄を加工して武具を作ったり、消耗した武具を修理することができるクラス。クロスペインハンマー（十字鉄鎚）を主道具とする。金属系の敵を弱体できるほか、金属系の戦利品を発見できる。

流行のパイオニア
裁縫師 Weaver



糸を紡ぎ、布を織り、衣服を仕立てるといった仕事を行う、繊維の専門家。人々の多様な嗜好に応えられるよう、流行のリサーチやコーディネイトの提案も行う。主道具はニードル（縫針）。

皮革のスペシャリスト
革細工師 Tanner



ブーツ、ベルトなどの皮革製品を作り出すクラス。狩猟を生業とする冒険者から日々持ち込まれる毛皮や鱗皮など多彩な皮を買い付けるのも仕事のひとつ。主道具はヘッドナイフ（革包丁）。

黄金のドリーマー
錬金術師 Alchemist



鉱物、霊物、呪物など、万物に精通する。物質を変質させ、さまざまな効能の薬品を作り出す。近東より伝わり、近年、エオルゼアで技術として確立した。主道具はアレンビック（蒸留器）。

六味のマジシャン
調理師 Clinarian



食材や調理法に精通した、食のエキスパート。有史前より専門職として確立していたが、近年レシピ本が刊行され、統合的な技術として認識された。主道具は、スキレット（平鍋）。

α始動記念!! 開発者インタビュー 完全版

※写真やレポートはα版のものであり、ユーザーインターフェイスや仕様、グラフィックなどは今後大きく変更となる可能性があります。

ついにα版がスタート！　ここでは電撃PS Vol.470に一部掲載した田中氏と河本氏へのインタビューの完全版を掲載。α・βテストの今後の展開について、お話をうかがった。

4月8日に始まったαテスト その実施における目的とは?

――今回のαテストは、どのようなことを狙いとしているのでしょうか?

河本信昭氏（以下、敬称略）：ユーザーの方々に実際に遊んでもらって、その意見を反映していきたいというのが狙いです。特に『FFXI』をプレイしてきたユーザーはMMORPGというものを理解している方も多いですし、プレイしてもらって意見をいただくのが一番いいと思ってます。

――『FFXI』はβテストからのスタートでしたが、αテストというさらに前の段階でプレイ期間を設けた理由とは?

河本：βテストまで進むと、ユーザーの方々の意見を反映できるのは、ほんの調整部分になってしまうので、もっと早い段階でユーザーの方々に見ていただいて、その意見を根本のところで反映したいというのが、最大の理由ですね。

――ではα版から劇的に変わる可能性も?

河本：そうですね。α版が完成してから部内や社内などでプレイしてみて、そこで初めて見えてきた問題もあります。そのへんも含め、ユーザーの方々の意見をうかがったうえで、考えたい部分がすでに出てきています。

田中弘道氏（以下、敬称略）：αとβの違いとして、αテストでは、ワールドを1つしか設けません。まずそこで安定性の試験を行い、βテスト・フェーズ1では、そこからワールドを増やしていって、いろいろなサンプルデータを集め、次のデータを作っていくという感じですね。

――αテスターの方々にこういう風にプレイをしてほしいという要望はありますか?

河本：まだ数は少ないですが、ギルドリーヴをプレイしていただきたいですね。実際にやってみて、どのようなプレイスタイルになるのか、ユーザーの方々にどのように受け入れられるのか。そのあたりを見ながら、問題点を含めて調整していこうと思います。必ずしも、こちらが想定しているとおりに動くとは限らないので、どういう風にプレイされるのだろうか、というのを見てみたいです。本作はギルドリーヴをメインに成長できるように作っているのですが、そのためには「もっと稼げないと」という方もいるかもしれませんし、「コミュニケーションツールが足りない」という方もいるかもしれません。実際、足りないところがあると思うので、そういう部分も見ていただきたいですね。

気になるキャラメイクや 手軽になった移動手段について

――プレイの流れからいくと最初はキャラメイクになりますが、製品版ではαテストから選べる項目は増えますか?

河本：選択肢自体が増えますね。当然、今回未実装のミコッテは期待されていると思うので、まずはそれを出さないとですね。あと、顔のパーツの形の調整も入ってきます。パーツやカラーは選択してもそれがどのように反映されているかわかりにくいなど、ユーザーインターフェースがまだ使いにくいので、もっとスマートにしたいと考えています。

――民族や部族は、グラフィックや身体的特徴、またパラメータ的なものに影響しますか?

河本：影響を与えたいとは考えていますが、そこまで強い要素にしようとは思っていません。パラメータ的な違いよりも、見た目の違いを重視しています。

――NPCの名前が、漢字・ひらがな・カタカナで表記されていたのですが、プレイヤーの名前でも使えますか?

河本：グローバルサーバーでやってる間は難しいですね。実は、仕様上では、それも可能なように作ってあります。あと、名前の自動生成などについても検討中です。

――自分で作ったキャラがイベントシーンに登場していましたが、全編にわたって登場するのですか?

河本：そういう形でやっていこうと思います。カットシーンは予想していた以上に、自分が映ることによるインパクトが大きくできたんじゃないかな、と。

――街からフィールドへとシームレスに移動できましたが、どこまでシームレスに行動可能なのでしょうか?

河本：『FFXI』でいうリージョンの範囲はシームレスです。フェードアウトがまったく存在しないわけではないのですが、遠い街からリムサ・ロミンサが見えたときに、そこを目指していく、という感じを大切にしています。

――地形もすごいですね。マップを探索しているというよりも、起伏などがあるので地面を歩いてる感じがします。

河本：最初はかなりわかりにくいなと心配だったんですが、採集のギルドリーヴなどをやってもらえると、地形に少しずつ慣れてくるでしょう。ほかにも、ギルドリーヴで「目的地はココ！」という目的地までの道のりを、1つのチュートリアルとして作っていきたいと考えています。α版はそのあたりがまだ未調整な部分もありますが、そのへんは作り込んでいければ、と思っています。

――『FFXI』のモグハウスのようなものはありますか?

河本：モグハウスはジョブチェンジと倉庫の目的がありましたが、『FFXIV』ではジョブチェンジはありませんし、倉庫は別の仕掛けを考えています。そもそも、ギルドリーヴをやるうえで、「街に戻らなければいけない」という感覚をなくしたいのです。α版ではデバックのためにギルドリーヴの発行タイミングを短くしてますが、手持ちが尽きて受け取りに戻るより、みんな一緒に「そこでもう少し続けてみたい」という形にできればいいと考えていますので。

――テレポやデジョンといった移動手段が、全クラスで標準装備になっているということにも驚きました。

河本：実際はそこにコストがかかるのですが、α版では実装していません。ただ、時間がない方のために移動をとにかくラクにしたいと考えていて、逆に時間がある人には移動を楽しめる要素を提示できればと。時間がない人にはポイントをできるだけ与えていって、テレポやデジョンをもっと簡単に使えるような形にしたいなと思っています。そのための対価は、あまり厳しいものにしないつもりはなくて、時間がない人だったらノーコストに近いくらいで、なんとか提供できればと考えています。

αテストの成長システムの詳細が判明! アーマリーシステムの行く先とは?

――キャラクターの成長には、クラスのスキルアップと、フィジカルレベルがありましたが、フィジカルレベルは自由に振ることができるのでしょうか?

河本：α版では振り直せないのですが、成長させてもすべての値を最大にはできないので、シーソーのような数値の加減も含めて調整するようにします。今日は剣術士を育て



『FFXIV』プロデューサー 田中 弘道氏

シリーズ初のMMORPG、『FFXI』にてプロデューサーを担当しており、本作でもプロデューサーとして総指揮を執る。代表作は『FFIII』『FFXI』『クロノ・クロス』『ゼノギアス』『聖剣伝説2』など。

「β2までにはみなさんの意見を反映させたいです」

製品版はど～なる!? α体験ライター緊急対談

ついにαテストの初体験を終えた、興奮冷めやらぬライター達が、アレやコレやと語り尽くす!!　製品版へ向けてますます期待の膨らむ『FFXIV』へ対するそれぞれの想いを、存分にぶつけ合ってもらった！



◀αテストは定期的に継続中。ほんの短い時間だがゲームの雰囲気はしっかり味わうことができた。

編集ぶろす（以下、B）：αテストということで、実装されている要素が少なめだったり、プレイできる時間が限られていて、まだじっくりと遊べるわけではないけど、ひとまず『FFXIV』に触れてみてどうだった？

ライターさび（以下、S）：わたしはほとんど街を歩けなかったんですが、個人的にはかなり収穫がありました。

B：そういえば、ずっとキャラメイクしてたね（笑）。

S：うん。キャラメイクに気を取られているうちに時間が過ぎてた～。αテストだからバリエーションは少ないと思ってたんだけど、まったくそんなことはなくて、いろいろといじることができましたからね。

B：自分は今回、目的の民族が選べなかったから、サックリ作りましたけど、製品版ではかなり悩むかも。数年つきあうかもしれない自分の分身だから、数時間かけて作ると思います。とまぁ、それくらい種類が豊富だった。

S：名前についても、名と姓というのはカブリが防げていいんだけど、悩みますね。姓の設定考えなくちゃ……。うーん、今から考えても、それだけで数日かかりそう。

B：クラスについては、いきなり9種類から選択できたけど、これは「アーマリーシステム」でいつでも変更できるからそんなに悩まないかな。

S：別の武器を買うまで、の辛抱ですしね。今回のαテストでは、時間の都合でそこまで試せませんでしたが。

B：基本操作については、ほぼ『FFXI』と同じでしたね。今αテストに参加している人達は、おそらく『FFXI』経験者だと思うので、違和感なくプレイできてそう。

S：自然にオートランしてました（笑）。カメラ操作も左右操作が逆になる視点が用意されていて助かりました。

B：それにしても、最初の街がここまで広いとは……。

S：迷ってるうちに外に出て、いつの間にかフィールド歩いてました。ギルド行けと言われてた気がするけど、気がついたら「あれ、ここはどこ？」みたいな。

B：街からフィールドに出るときも、あの広さでシームレスというのは凄かったね。遠くにいってみたかったけど、時間がなくてあまり遠出できなかったのが残念。

S：どこをどう通ったかわからないけど、街の外の風景

「『FFXIV』は時間がない人にも楽しんでいただけます」



『FFXI』では、バストゥークのイベントプランナーを経て、拡張ディスク『プロマシアの呪縛』『アルタナの神兵』のディレクターを担当。代表作は『FFXI』『チョコボの不思議なダンジョン2』『ゼノギアス』など。

『FFXIV』ディレクター
河本 信昭氏

たいからこのステータスを上げておこう、今日は魔法系をやりたいから振り直そう、といったことが可能になるでしょう。もちろんその場ですぐに変えられたら振った意味がなくなるので、何らかのコストはかけようと考えています。

——クラスのアビリティを別のクラスにつけることも可能になるようですが、能力や数に制限はないのですか？

河本： できるだけ、つけられるようにしています。ただ、つけてもあまり効果のないものや、本来のクラスより弱くなるものもある状態になっているので、いろいろ試していただいて、バランスをとっていくことになると思います。今のところは、自由に楽しんでいただければな、と。

——採集系や生産系のスキルはどのような感じですか？

河本： まだ導入の部分ですね。基本は入っているので、それでどういうものかを見てもらえればと思います。また、生産系のギルドリーヴは、数を用意してあります。合成や採集だけで生活したいという欲求に応えたいというコンセプトがあり、それを一番に考えていますので。

——非戦闘系を極めたい場合は、そのようなギルドリーヴをクリアすれば、生活が成り立つということですか？

河本： それもやりつつ、商売もしつつという感じですね。

短時間で遊べるギルドリーヴ そのシステムの秘密に迫る!

——ギルドリーヴは区切りがつけやすいシステムですよね。あれは、ライトな方々を意識したシステムなのですか？

河本： あれでもまだ難しいかな、と思っています。本当にライトな方々にもやってもらえるように間口を広げているので、ルールも最初は単純に見えると思います。そこからバリエーションを増やしていきたいですね。

——α版ではギルドリーヴは何種類ぐらいありますか？

河本： そんなに多くはないですね。10台後半ぐらいだったかと思います。自信をもって何人くらいが理想とは言えないですけど、調整の考え方としては、ソロで遊べるようにしてあります。『FFXI』では、パーティを決めてからでないとコンテンツを選べないという不満があったと思いますが、『FFXIV』ではそうではなく、例えば1人で出かけて友達と会ったときに、人数が増えたとしても、2人でも3人でも難易度のほうで調整できますよ、という形を目指して作っています。

——ギルドリーヴをやろうと、とりあえず1人で行ってその場でパーティを組んだり、あとから友達がログインしてきたときに、合流して続けられるようなイメージですか？

河本： 今のところ途中合流はできないですけど、終わってから「次はそのギルドリーヴやろう」とか、「お前、そのプレート持ってるなら一緒にやろうぜ」といった具合に、どんどん人のギルドリーヴに相乗りしていける感じです。ほかの人が入ってくることによるデメリットはまったくありません。なので、難易度選択でソロでもできるうえに、ほかの人と一緒でも入れるようにしてあります。あとは、ギルドリーヴが終わったときに、パーティから抜けやすいのもメリットの1つですね。

——ちなみに、パーティの基本は6人でしょうか？

河本： 今回はあえて、パーティ条件をアライアンスレベルの15人くらいまでとしているので、その部分で縛りができないようにしています。この人数でなければいけないと思われるのを避けたかったので、3人でも8人でも、好きな人数でパーティを組めるようにしていければと。

——ギルドリーヴを失敗したときにリスクはありますか？

河本： α版では、失敗すると報酬がなくなるので、そこは調整していこうと思っています。

——ギルドリーヴの受け直しはできますか？

河本： 受け直しは、定期発行のなかでまた同じものが出てきたときに可能です。そのあたりの調整も必要かなと思っています。ギルドリーヴの一番の目的は、報酬のアイテムやギルではなく、プレイヤーに成長してもらうことです。失敗してもムダにならないようにしているので、そこでぜひスキルアップしてもらいたいです。そしてα版で入っていない要素として、できるだけ成長に対するブースト要素を用意していきたいと思っています。

——プレイヤーによってプレイ時間は異なりますが、そのあたりのバランスは、どのような感じで考えていますか？

河本： 時間がない人ほど、プレイにおけるギルドリーヴの割合が100%に近づくようにデザインしていきたいです。『FFXI』の取得経験値ボーナスがつく指輪のように、時間がない人は、ギルドリーヴだけで効率よく成長できればと。

——1日に受けられるギルドリーヴの数に制限は？

河本： 一応あります。でもそれは、ほかの人のギルドリーヴを一緒にやれば解決します。それが苦手な人は、そこで初めて周囲のモンスターを狩ってもらう。やはり、時間がない人達に対して、取り残されたと感じずに楽しめるようにしようというのが、ギルドリーヴの一番のコンセプトですから。

——街で銃術士ギルドを見ましたが、武器ごとにギルドがあるのですか？

河本： 武器・道具ごとにギルドが存在します。リムサ・ロミンサになくても別の街にあると思ってください。

——銃術士ギルドがあるということは、銃をメインに扱うクラスも？

河本： 当然出ます。あれだけ銃がありますしね(笑)。

——クラフター（生産系）のギルドの意味合いは？

河本： 材料の提供場所というのが一番大きいですね。α版でもバザーやトレードを実装していますが、売る場所の構築として、競売所とはまた違った形でマーケットを考えてます。

αテストで着実に進化を遂げる『FFXIV』 αテスト、βテストの今後の展開は?

——モーションの豊かさに驚きました。とくにララフェルが、とてもかわいいですよね。

河本： ズルイですよね、あれは(笑)。やっぱりモーションと民族と装備の相乗効果というのは、今回もものすごく大きいかなと思います。あとは表情もそうですね。

——α版はWindows版のみの提供ですが、βテストくらいからはPS3でもという感じになるのでしょうか？

田中： β1の状態では間に合わない可能性もあるのですが、β2くらいまでにはPS3でもできればなと思ってます。

——α、β1、β2は、どのくらいの期間で実施する予定でしょうか？　やっぱり実際に実施してみて、まだまだ変動する感じですか？

田中： どんなものを作っていくかで変わっていくので。αとβ1はたぶん同じ内容でいくと思います。β2では、αの意見を取り入れたバージョンで作ると思いますよ。

——Windows版のユーザーも多いですが、家庭用ゲーム機でプレイしたいという方もいると思います。最後に、今回α版を情報だけで楽しみにしている、またPS3版でプレイしようと考えている読者にメッセージをお願いします。

田中： 現状はすでにコントローラで操作しやすいように作っているので、あとはキーボードでも快適に遊べるようにも力を入れていきます。ですので、コントローラ（PS3版）の方は、安心して遊べる日が来るのをお待ちください。



はすごかったです。遠くまで見渡せて、大海のど真ん中で取り残されたような不安さえ感じましたよ。知らない街を1人で旅するって、こんな感じなのかな。でも、バトルはほとんどできなかったな。

B：バトルは、ギルドリーヴをいくつか試したところで時間切れになったなぁ。時間があれば、みんなでパーティを組んで大人数のバトルもやってみたいけど、まだその段階ではないのかもしれませんね。ギルドリーヴを繰り返してこそ、本当のおもしろさが見えてきそうです。

S：それにしても、世界の臨場感というか、存在感はかなりすごかったです。ほとんど移動しかしていないのですが、ますます期待も高まりました。

B：うん、意外といろんなことができましたからね。よし、次はもっと計画的に動こう。とりあえず、クラスチェンジして採集や合成もやってみたいし！

S：よーし、次も参加できたら、戦うぞー（応援する）。

B：あ、ミコッテのNPCもいっぱい撮影しないと！

S：……（手を上げる）。



ライターさびのココに期待!!
キャラメイクと広大な世界!

期待したい部分は数あれど、個人的に最も注目したいのがキャラクター作成です。αテストの段階でも結構細かく設定できますが、これでさらにバリエーションが増えれば、かなり悩むことになりそう！　どんなゲームでもキャラメイクにこだわってしまう性質なので、果たして何時間かかるか、今から心配。それからシームレスの移動は、世界の広さを実感させてくれました。所属国は3つなので最低でもαテストの3倍と考えたら、それだけでワクワクしてしまいます！



編集ぶろすのココに期待!!
『FFXIV』も遊び心満載です!

やっぱりマップの広さが一番印象的でした。街から出た、たった1つのマップが『FFXI』でいう1リージョンくらいの広さ（45マス×45マス）だったので、もうビックリです。歩きまわるだけでも気分が盛り上がります。新しい世界を旅するワクワク感は、やはりイイものですね！　あとは、ショップの品揃えや、街の人のセリフに遊び心を感じました（笑）。バトルはまだ慣れませんが、短時間でギルドリーヴを繰り返すのが楽しいですね。いつかは高難易度のギルドリーヴに挑みたいです！



開発スタッフが明かす 秘情報が満載!!

発売直前特集となる今回は、開発スタッフ陣から聞き出したオリジナルサウンドトラックと新キャラクターの誕生にまつわるコメントを独占公開！

スーパーストリートファイターⅣ
●FTG（対戦格闘） ●発売日：2010年4月28日
●価格：¥4,990（税込）／コレクターズ・パッケージ：¥5,990（税込）
●機種：PS3／Xbox 360 ●カプコン

発売までいよいよあとわずか！ 開発コメント付きで『スパⅣ』を総まとめ

個性的な10名の新キャラクター、復活したボーナスステージ、より充実したネットワークモードなど、最高の仕上がりで発売を目前に控えた本作。今回は、開発スタッフたちが語るオリジナルサントラと新キャラクターの製作秘話を中心に、コマンド表や基本システムなど『スパⅣ』を総ざらい。コメントのなかには、必殺技の意外な使い方や目新しいコンボといった興味深い話が目白押しだ！

コレクターズ・パッケージのオリジナルサントラには全キャラのテーマ曲を収録！



全キャラのテーマ曲が収録された「キャラクターサウンドコレクション」。そのレコーディング背景が明らかに！

オリジナルサウンドトラックコメンテーター（敬称略）
- 深澤氏：コンポーザー
- 遠藤氏：サウンドデザイナー
- 神田氏：サウンドマネージャー

――今回のサウンドトラックの内容を教えてください。

神田：『ストⅣ』と『スパⅣ』で制作した各キャラクターのテーマ35曲すべてを網羅した作品で「キャラクターサウンドコレクション」というタイトルをつけさせて頂きました。サントラの内容と合わせて、『スパⅣ』で制作した各35体のキャラクターアート（プロモーションムービーをご覧になられた方はご存知かと思いますが、ハッチングタッチと呼ばれるペンで描いた様なアートワーク）が35ページのブックレットとして付属しております。手前みそながらかなり豪華です！（笑）。

――特典の1つとしてキャラクターサウンドトラックを選んだ理由を教えてください。

神田：やはり今シリーズはキャラクターにまつわるもの、それがユーザーの皆さんに一番望まれているのではないかと考えました。幸い『スパⅣ』で登場するキャラクターすべてにテーマ曲を用意してあげることが実現できましたので、特典としてこれ以上のものはないだろうと思います。今作品を、より多くのユーザーの皆様にお届けすることができ、スタッフ一同とても喜んでおります。

――テーマ曲をアレンジする際に意識した点はありますか？

深澤：それぞれのオリジナル楽曲の素晴らしさは歴史が証明してます。特にブランカの怪しさや、ダンのオールドスクールさは今回のバージョンも必聴です！

――テーマ曲を作る際に参考にした資料や映像などがあったら教えてください。

深澤：ネットで調べれば調べるほど、ファンの熱さを思い知らされるばかりでした。

遠藤：『ストリートファイターⅣ』はすでに確立されたイメージがあると思います。ですので、今よくありがちなハリウッド的な表現方法や時代の先端を行くものは逆に意識しないようにしています。あえて参考にしたと言えば、過去の『ストリートファイター』シリーズの楽曲を深い所まで分析し、今の楽曲として昇華させる方向性を模索しました。

――オリジナル（原曲）がないキャラのテーマ曲は、どのような流れで作られたのでしょうか？

深澤：キャラクターのイメージは事前にみんなで打ち合わせるわけですが、出てくる音は出るまで分からないので何度も作りなおすこともあります。ルーファスとハカンは、割とイメージが掴みやすかったです。

遠藤：そうですね。まず私の方から狙っている方向性や、表現したいジャンル等を伝え、制作して頂く流れでした。『ストⅣ』はキャラの個性が強いので、その点非常にやりやすいですね。出身地や背負っているものなどを考え、今回の楽曲の中になじませる様に考えれば自然と目指すものは見えてきます。

――最後まで苦労したキャラのテーマ曲と、なぜ苦労したのかその理由も教えてください。

深澤：ずばり、ジュリですね（笑）。小野プロデューサーの要求は果てしなく高く、絶望的になりかけました……が、インダストリアル・メロディアス・テクノという新しいジャンルを開拓したような気がします。

遠藤：同じくジュリですね（笑）。結果的には非常に良い、『ストリートファイター』らしい楽曲に仕上げてもらったので好きな曲なのですが、やはり『スパⅣ』のメインキャラですので、小野プロデューサーの力の入れようも尋常ではなかったです（笑）。ジュリは“悪”というのが一番のテーマなのですが、非常に難しかったですね。同時に出身国にちなんだものを表現しようとすると、なかなか交わらない、ですので、スクリームボイス等で雰囲気を出しつつ速いテンポで駆け抜けるイメージで制作しました。

――開発の方々のなかで一番オススメ（人気のある）のテーマ曲がありましたら教えてください。

神田：これはもうユーザーの皆さんもそうだと思うのですが、本当にさまざまでして、開発陣にアンケートをとってみたんですが、返ってくる返事も皆それぞれです。強いて人気があるテーマ曲をあげるのならば、意外性はないかもしれませんが、やはりリュウのテーマです。個人的にはフェイロンやコーディー、新キャラクターのハカンやジュリ、『スパⅣ』で新たに用意した楽曲を聴いて頂きたいです。

――サウンドトラックには未収録ですが、新たに追加されたステージ曲は何をイメージして作られたのか教えてください

深澤：ステージは基本的に場所が最も重要なイメージですので、その土地のイメージがそのまま生かされています。アメリカ・ステージで使われている工場等の金属音は、自宅近くの町工場でフィールドレコーディングしたものです。

――コレクターズ・パッケージの特典として同梱されるサウンドトラックですが、商品化される予定はないのでしょうか？

神田：現状はなにも決まっていません。

――キャラクターサウンドトラックを期待しているユーザーに一言メッセージをお願いします。

深澤：今回も音楽全体を俯瞰して見ると、またまた格闘ゲーム音楽を再定義してしまった感があります（笑）。細部の作り込みなど聴き所満載ですが、それだけでなく素晴らしいたくさんのメロディが詰まっているこの作品をぜひみなさん期待してお待ちください！

遠藤：いろいろユーザーの方々の声を頂きまして、今回は全35キャラのテーマ曲を揃える事ができました。これによりネットワーク対戦もより盛り上がるのではないかな？と思います。制作スタッフとして少しでもユーザーの皆様の心に残るサウンドになっていればと思います。

神田：ご自分の使用キャラばかりを聴いて頂くもよし、通して聴きながらブックレットで各キャラクターに想いを馳せて頂くもよし、さまざまな楽しみ方ができる作品になっています。スタッフ一同、非常にこだわって制作した作品ですので、このサントラでよりいっそう各キャラクターへ愛着を持って頂くきっかけになったらとても嬉しいです。

耳より情報1 豪華特典が詰まったイーカプコン限定版

スペシャルDVDには、トライアルモードのお手本や有名プレイヤー同士の対戦動画などを収録。『スパⅣ』をもっと知りたいなら、ぜひともイーカプコン限定版を手に入れておきたい。

■特典内容



めくるめくコマンド&コンボ表

スペシャルDVD
通常版 Ver：6,490円（税込）
コレクターズ・パッケージ Ver：7,490円（税込）

耳より情報2 公式アーケードスティックが同日に発売決定！

業務用のパーツを採用し、アーケードと同じ操作感でプレイできるMad Catz製のアーケードスティックが同日発売。PS3版とXbox 360版があり、カラーは白と黒の2タイプを選べる。

■ ARCADE FIGHTSTICK



PS3専用 16,800円（税込）

Xbox 360専用 18,900円（税込）

小野プロデューサーが語る！

新キャラ10名の制作秘話

『スパⅣ』で新たに追加された10名のキャラ。ここからは本作のプロデューサーである小野氏に新キャラについて気になる点を聞いてみた。開発コメントのなかには、ここでしか聞けない内容や早くも実践で使えるネタなど、かなり深いところまで突っ込んだ話が聞けるので、使用キャラを決めかねている人は必見だ！



抑えられない破壊の快感
ジュリ

・代表国：韓国
・格闘スタイル：テコンドー　・CV：喜多村 英梨

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド
風破刃	↓↘→＋Ⓚ
疾空閃	空中で↓↙←＋Ⓚ
弐の閃	空中で↓↙←＋Ⓚ→（ヒット or ガード中に）Ⓚ
参の閃	空中で↓↙←＋Ⓚ→（ヒット or ガード中に）Ⓚ→Ⓚ
穿風車	↓↙←＋Ⓚ
化殺視	↓↙←＋Ⓟ
風破連刃	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
風水エンジン	↓↘→↓↘→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
回旋断界落	↓↘→↓↘→＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ


▲溜めた風破刃を2つ連続で放てば、飛び道具がカベになって相手も簡単に近づけない。

開発コメント　ジュリ編

――追加キャラクターとして選ばれた理由
前作の時から、韓国プレイヤーや、韓国メディアからの強いオファーと嘆願書が多く届きました。その時点で、『スパⅣ』は、ファンの意見を取り入れるという姿勢から「ヤラ」ねば、という意識が出てきました。どの格闘技を使わせるかということに関しても色々な案は出たんですが、過去のシリーズに出てなくて、あまりマイナーではないものということになると、やっぱりテコンドーしかなかったんです。決まったタイミングは違うんですが、韓国とテコンドーということで、すごくしっくりくる組み合わせのキャラになったと思います。

――注目して欲しい必殺技や代表的な技
癖のある飛び道具「風破刃」を持っているので、面白い使い方ができると思います。この「風破刃」の飛び道具はボタン押しっぱなしで溜めることができるんです。溜めながら移動することもできます。弾速は遅めではありますが、カベにも使えてとても便利ですよ。

――ウルトラコンボⅠ、Ⅱの特徴について
「風水エンジン」は、それ自体には攻撃力のないパワーアップ技で、発動中の一定時間は通常攻撃から通常攻撃へのキャンセルが可能になっています。普段できないような連続技が、簡単かつ豊富に可能となりますので、アイデアとテクニックのある方にオススメです。ただし、キャンセルできるのは地上技の弱い攻撃から強い攻撃へのみですので、ご注意ください。
反対に「回旋断界落」は純粋に相手にダメージを与える技です。ウルトラコンボとしては平均的な出の早さですが、必殺技などからコンボでつながるので、使い勝手は良いと思いますよ。

――技の制作で力を入れた点
とにかく操作を忙しくして、駆け引きをたくさんするキャラにしようと考えていました。表現としては、きれいなテコンドーをただ再現するのではなくて、ジュリの性格に合わせてちょっと崩すとか、そういうアレンジも追求しています。

――『ストⅣ』のキャラとの差別化で苦労した部分
『ストリートファイター』の中にはテコンドーのキャラはいないのですが、格闘ゲーム全体を見るとポピュラーな格闘技なので、他ゲームと似た印象にならないように意識しました。

――どのような闘い方ができる？
ひたすら自分から攻撃して、相手に合わせさせる闘い方が重要なキャラです。近づきすぎず、離れず、上手くリーチを活かして闘ってほしいですね。一方で相手に攻められると、もろいところもあります。当て身技である「化殺視」を使えば、相手の攻撃を受けているところから抜けられないことはないですけど、それで必ず相手がダウンとか、イーブンにできるかっていうと、そうではない。「化殺視」は抜けられるだけで攻撃はしないので、相手はまだ動いてますし。やはり1つの技だけに頼るのではなく、「風破刃」のホールドや、「化殺視」の当て身、ウルトラコンボなどのすべてを使って相手の動きを固め、翻弄しつつ忙しい攻めを組み立てていってほしいと思います。

――初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？
ジュリは単純な使い方でもそれなりに強いですし、初めのうちは勝てると思うんですけど、ジュリの強さを完全に引き出して長く勝っていくとなると、少し時間がかかるかもしれません。操作が忙しいので、長く使っていくにはテクニックは必須です。さらに状況をどんどん読んでいく頭脳があればもっといいですね。だから中級者くらいの人向けかな。「自分は器用だ」って自負してる人に使ってもらって、ジュリをどんどん進化させてもらいたいです。

――ズバリ！　ジュリの魅力とは？
ジュリは操作が簡単で元々持っている力も高いんですけど、完全に使いこなすのは難しい。彼女自身の性格と同じです。だからこそ、上手く使えたときの喜びはすごく高いんだと思います。というわけで、ジュリの魅力は彼女全体ですね。性格も外見も性能も全部理解できたときに、真のジュリ使いになれるので、使おうと思ってくださってる方は頑張ってください！



油したたる良い親父
ハカン

・代表国：トルコ共和国
・格闘スタイル：ヤール・ギュレシュ
・CV：大畑 伸太郎


▶オイルシャワーを使うタイミングが戦術の肝になりそうだ。


▶かなり長い距離を滑っていくオイルスライディング。


▶ヒット前に追加入力しておくと、ボディープレスで追撃可能。

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド	技名	コマンド
オイルシャワー	→↓↘＋Ⓚ	オイルダイブ	方向キー１回転＋Ⓚ
オイルスライディング	↓↘→＋Ⓟ	フライングオイルスピン	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
ボディープレス	↓↘→＋Ⓟ→（ヒット前に）Ⓟ	オイルコースター	方向キー２回転＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
オイルロケット	方向キー１回転＋Ⓟ	オイルコンビネーションホールド	↓・↓・↓＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

開発コメント　ハカン編

――追加キャラクターとして選ばれた理由
たくさんの動画を参考にしましたけど、やっぱり最後は見た目のインパクトで決めましたね。オイルを塗りまくった男性が、ガッツリと、身体をあわせる様子をみると、すごく印象的で、一度見たら忘れないじゃないですか。ハカンの使っている「ヤール・ギュレシュ」はトルコの国技なので、今まで『ストリートファイター』シリーズに出たことのない地域を出せるということも良かったですし。

――注目して欲しい必殺技や代表的な技
特に注目してほしいのは「オイルシャワー」です。「オイルシャワー」の効果中にはハカンの性能が向上します。一方「オイルシャワー」を使っていないときのハカンは、かなり苦戦してしまうでしょう。だから「オイルシャワーを使うためにどうするか」ということがハカンの戦いの基本になってきます。

――ウルトラコンボⅠ、Ⅱの特徴について
「オイルコースター」は立ちとしゃがみの相手をつかめる投げ技で、発動時の暗転後にすぐ判定が発生します。出始めには無敵がつき、前方に少し移動しながら投げるので、思った以上にリーチのある技になっていますよ。ハカンは「オイルシャワー」状態になると、ダッシュや地上の通常技などに前方向への移動慣性が付加されるので、これと組み合わせると、色々な間合いから狙うことが可能になります。もちろんダメージは通常時でも十分ありますが、「オイルシャワー」を使った状態で発動すると全キャラ中1、2を争うダメージ量になります。
「オイルコンビネーションホールド」は非常に潔い対空一本槍の打撃技です。空中状態の相手のみ当てる事ができるので、ある意味対空投げといっても過言ではないですね。用途が狭いため、出の早さや無敵時間、判定サイズの大きさなどは非常に優秀です！　リベンジゲージが溜まったら、この技を警戒してジャンプしなくなった相手にどんどん近づき、オイルシャワーを絡めた変幻自在な間合いによる攻撃でプレッシャーを与えていくこともできます。なお、この「オイルコンビネーションホールド」も「オイルコースター」と同じように、「オイルシャワー」を使った状態で決めるとダメージがアップしますので、ぜひ狙ってみてください。

――技の制作で力を入れた点
まったく未知の格闘技だったヤール・ギュレシュと、油という今までにない表現をどのようにして違和感なく融合し、『ストリートファイター』くさくて、『ストリートファイター』らしい技に表現するかに一番力を入れました。特に「思いっきり締め上げたら相手飛び出すよね？」という発想から「オイルロケット」が生まれて、油＝滑る、ヤール・ギュレシュ＝油で強化、というハカンの必殺技の方向性が決まったのは、「『ストリートファイター』らしい勘違いと誇張」を表現する上でとても正しい方向性だったと思っています。この技が生み出されてからは「思いっきりダッシュしたら足滑らすんじゃない？」からオイルダイブができたり、「ヘッドスライディングしたらめっちゃ滑るんじゃない？」からオイルスライディングができたりと、制作がスムースに運ぶようにもなりました。

――『ストⅣ』のキャラとの差別化で苦労した部分
「投げ技をどうやって決めるか？」という点はザンギエフやT.ホークなどの投げキャラと一緒なんですけど、ハカンの場合は「相手の動きに合わせて吸う」というより「自分から相手を吸いに行く」という感じのキャラなんです。だから相手の状態はハカンにとってすごく大事ですね。

――どのような闘い方ができる？
ジャンプや歩きなどの動作が遅いので、間合いを詰めるための読み合いが重要となります。体力値やスタン値は高いので「オイルシャワー」を確実に使用するために相撃ちを狙うのもひとつの選択肢だと思います。　スーパーコンボが非常に優秀なので、S.C.ゲージはとっておきたいところですが、EXオイルスライディングが飛び道具は苦手というハカンの弱点をカバーする重要な技でもあるので、EX必殺技をとるかスーパーコンボをとるかで試合の組み立て方が、がらっと変わりますね。

――初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？
操作自体はシンプルなのでどなたにでもすぐに触って楽しんでもらえますが、勝つためには相手の状態をきっちり判断する能力と、それに合わせて「オイルシャワー」を上手く使う技術が必要になります。どちらかといえば上級者向けでしょうね。

――ズバリ！　ハカンの魅力とは？
昔ながらの『ストⅡ』的な感じがお好きな方には、まずハカン自身を魅力的に感じて頂けると思いますよ！　技も個性的で、とにかく使っていて笑ってしまうような面白さがありますし、しかも一方ではかなり高度な遊びもできる。使いこなせれば、笑えて強い、唯一無二のキャラになると思います。

※：コマンドはキャラクターが右向き時のもの、Ⓟ＝パンチボタン、Ⓚ＝キックボタン、■＝必殺技、■＝スーパーコンボ、■＝ウルトラコンボ（上からⅠ、Ⅱ）

夢多きくノ一

いぶき

・代表国：日本
・格闘スタイル：忍術
・CV：藤村 歩





◀怒涛のラッシュがウリのいぶき。隙あらばターゲットコンボを決めていき……。

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド
苦無	空中で⬇⬊➡+Ⓟ
築地越え	➡⬇⬊+Ⓟ
首折り	⬅⬋⬇⬊➡+Ⓟ
雷打	➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ
霞駆け	⬇⬊➡+Ⓚ
風斬り	➡⬇⬊+Ⓚ
旋	⬇⬋⬅+Ⓚ
旋・上段攻撃	⬇⬋⬅+Ⓚ→Ⓚ
旋・下段攻撃	⬇⬋⬅+Ⓚ→⬇+Ⓚ
飛燕	⬅⬇⬋+Ⓚ
霞朱雀	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ
鎧通し	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
破心衝	⬇⬊➡⬇⬊➡+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

◀最後は必殺技で締める。持ち前の身軽さを生かしたスピーディーな攻めを駆使すれば、相手をかく乱させることができる。

開発コメント いぶき編

──追加キャラクターとして選ばれた理由

いぶきは『ストⅢ』の女性キャラの中では一番人気のあったキャラだったので、すんなり決まりました。なんと言っても外見がかわいいですし、中身も普通の女の子で、そういうところもいいですよね。忍者は海外で人気があるというのも、もちろん理由の1つですよ。いぶきはガイよりよっぽど忍者っぽいですから（笑）。

──注目して欲しい必殺技や代表的な技

近立ち強Ⓚからのハイジャンプキャンセルや、豊富なターゲットコンボを使用した連携が、いぶきの主な武器になるでしょう。斜めジャンプ弱Ⓟ・➡強Ⓟ→近立ち弱Ⓟ・立ち中Ⓟ→「EX旋」、といった、ターゲットコンボからターゲットコンボ、そして必殺技といった多段コンボも可能です。

──ウルトラコンボⅠ、Ⅱの特徴について

「鎧通し」は投げと打撃という2種類の性質に自動で変化する特殊なウルトラコンボです。相手キャラを投げられる状態であれば、雷打の強化版といった派手な演出の高威力な投げ技になり、投げられる状態にない場合には、掌から大量の気を放つ近距離用の打撃技になります。投げ時のダメージはいぶきの全技中最強のダメージなんですが、投げ間合いが極端に狭いんです。具体的な攻撃範囲は、通常投げと比べて若干広い程度なので、使うときはかなりちゃんと狙わないと当たりません。それからこの技は「霞駆け」との相性が良いので、組み合わせると決めるチャンスが増えると思いますよ。打撃時のダメージは低いですが、削りと隙消しの要素を持ち合わせています。

「破心衝」は前進しながら打撃技を繰り出し、蹴り上げをヒットさせることで、特殊演出による追加ダメージが入る連続打撃技です。初段の攻撃発生までの移動に、飛び道具を抜ける性能があり、突進力も相まって発動条件が整った時点で、飛び道具持ちのキャラに対して強力な牽制技にもなります。また、ハイジャンプキャンセルを利用することで、ウルトラコンボでありながら連続技として組み込むことも可能です。豊富なターゲットコンボと絡めることで、確定させるシーンも多いですね。威力は低めですが、使い勝手が非常に良い技だと思います。

──これまでに登場したシリーズ作品との違い

いぶきには、ハイジャンプが存在します。勘の良い人ならピンとくるでしょうが、いぶきはC．ヴァイパーと同じくハイジャンプキャンセルを絡めた連携ができるんです。過去作でできたようなコンボを作り出すことはもちろん、通常からは難しいコンボも、ハイジャンプキャンセルを使えば出せますよ。より忍者らしく、スピーディーな動きと操作が求められるキャラクターですので、腕に自身のある方はぜひ使ってください。

──『ストⅣ』のキャラとの差別化で苦労した点

各種キャンセル技を駆使して相手を翻弄して攻めるという闘い方が似ているC．ヴァイパーとの差別化のために、主に空中からの攻撃で相手を翻弄するC．ヴァイパーと、地上と空中の両方からの攻撃で相手を翻弄できるいぶきという位置づけをしました。地上での翻弄技として霞駆けやターゲットコンボ中やターゲットコンボ後のキャンセル部分の調整と、空中での苦無を放ったあとの軌道の調整も入念に行っています。

──どのような闘い方ができる？

牽制用の技は通常技、必殺技ともに豊富に揃っていますが、必殺技の攻撃力や判定が強い部類ではありませんので、強引にゴリゴリと攻め込むようなキャラクターではありません。また、体力値やスタン値も低いため攻め込まれると厳しいので、牽制しつつ、相手との距離をとるようにしてコツコツとダメージを積み重ねたり、忍者らしく奇抜な動きを駆使して相手の裏を突くというのも楽しいと思います。

──初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？

初心者の方もやれることは多いんですが、使いこなせるのは中級者以上でしょう。ターゲットコンボなどで連続入力は必須ですが、簡単で入力しやすいコマンドの組み合わせなので、入力自体は難しくありません。ただし、攻撃力も体力も多くはないので、勝負どころを見極める必要が高いキャラクターですね。

──ズバリ！　いぶきの魅力とは？

スピードを活かしたヒット＆アウェイ戦法と、連続攻撃によるラッシュ、ジャンプを使った曲線的な動きが特徴です。操作は複雑ですが、攻撃回数が多く爽快感があるところも魅力ですね。ハイジャンプキャンセルはできるかできないかで可能性が大きく変わる要素なので、もしいぶきを使うことを決めている方だったら、『ストⅣ』のキャラでハイジャンプを持っているC．ヴァイパーを使って練習をしておくと良いですよ。



◀真上に突きを放つ直上正拳突き・吹上で相手を打ち上げ……。



◀閃空カカト落とし・剣で追撃。おなじみのコンボは本作でも健在。

気合一発、元気百倍

まこと

・代表国：日本
・格闘スタイル：竜胆館空手
・CV：津村 まこと



■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド	技名	コマンド
直上正拳突き・吹上	➡⬇⬊+Ⓟ	閃空カカト落とし・剣	垂直 or 前方ジャンプ中に⬇⬋⬅+Ⓚ
突進正拳突き・疾風	⬇⬊➡+Ⓟ	丹田錬気・攻めの型	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ
打ち下ろし手刀・颪	⬇⬋⬅+Ⓟ	正中線五段突き	⬇⬊➡⬇⬊➡+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
吊るし喉輪・唐草	➡⬊⬇⬋⬅+Ⓚ	暴れ土佐波砕き	⬇⬊➡⬇⬊➡+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

開発コメント まこと編

──追加キャラクターとして選ばれた理由

まことは『ストⅢ3rd』でのみ出ていたキャラですが、遊び方が特徴的で、しかも面白くて強かったので人気があったんですね。今回はそこが決め手になりました。ただ、やっぱり、操作が独特で、使いこなすのは難しいですね。

──注目して欲しい必殺技や代表的な技

まず判定は強いがリーチの短い通常技で牽制し、隙があればダッシュと「突進正拳突き・疾風」で一気に詰め寄るのが基本戦法です。そこからの選択肢でコンボの起点になる「吊るし喉輪・唐草」は非常に重要な技です。ウルトラコンボの「正中線五段突き」ですら、「吊るし喉輪・唐草」からつながりますし、「直上正拳突き・吹上」→「閃空カカト落とし・剣」→「突進正拳突き・疾風」、といった空中コンボも健在です。

──ウルトラコンボⅠ、Ⅱの特徴について

「正中線五段突き」は初撃をヒットさせることで、連撃を叩き込む特殊演出を行う打撃ウルトラコンボです。初撃のリーチがやや短いものの、発生速度が速く、無敵時間があります。まことが持つ全技中最大威力を誇り、カウンターや連携など、使いどころも多いですね。初撃にはアーマーブレイク属性も付いているので、単発技でありながら対セービング技としても優秀な技だと思います。また、一定時間攻撃力がアップするスーパーコンボの丹田錬気・攻めの型と絡めることでさらにダメージが上がり、まさに一撃必殺の破壊力になります。

「暴れ土佐波砕き」は背後の壁に飛び付き、そこから地面に向かって蹴りを放つウルトラコンボです。蹴りが地上の相手にヒットすれば特殊演出に移行し、蹴りが空中の相手にヒットするかガードされた場合は、一連の攻撃動作を繰り出すという二段構えの技になっています。技単体でのダメージは、他キャラのウルトラコンボと比較しても弱いんですが、全段ヒット後に様々な追撃が可能になっているんです。そのためスーパーコンボゲージの溜まり具合によっては、一気に形勢逆転を狙えるなど潜在能力が非常に高いんです。また過去作で蹴りの角度調整を行えましたが、本作でも壁に飛びつくまでにボタン入力を行うことでできるようにしてあります。

──これまでに登場したシリーズ作品との違い

スーパーコンボに「丹田錬気・攻めの型」を持つため、ウルトラコンボと組み合わせて使用可能です。ブロッキングのない『ストⅣ』では強化されていますね。まこと自身がガード可能なうえに、ウルトラコンボに対してもダメージアップ効果を反映できます。そのダメージは、全キャラ中トップクラス！　ただしEX必殺技が優秀なので、立ち回りにS.C.ゲージを使用するかそれとも一撃必殺に備えるかはユーザー次第です。爆発力の高さが最大の魅力でもあるので、一撃必殺の爽快感を求める方にオススメです。必殺技にも少し手を加えており、「直上正拳突き・吹上」の中・強は前方向への移動力を持っています。「吊るし喉輪・唐草」のEX版は、出が早くリーチが長い性能なので、初心者でもコンボが狙いやすいかと思います。

──『ストⅣ』のキャラとの差別化で苦労した点

闘い方や特徴が明確なキャラでしたので特にないです。

──どのような闘い方ができる？

移動が遅く、リーチも短いと、一見弱いとも言える要素の多いキャラですが、近距離戦での爆発力は全キャラ中屈指の能力を誇っています。とにかく近づいて、ガードの上からでも攻撃を与え、ヒットしたら追い込むといったスタイルが特徴的なので、イケイケゴーゴーな感じで遊んでもらえればと思います。

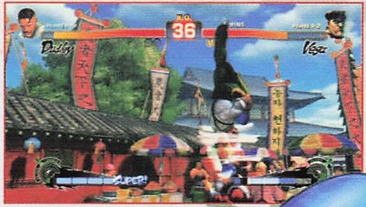
──初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？

飛び道具を連打されると対応が難しいキャラクターなので、中級者から上級者のプレイヤー向けですね。移動速度がものすごく遅いので、距離の調整も慣れるまでは結構練習が必要です。でもそれを理解して使えるプレイヤーなら、その人の使うまことはものすごく強いキャラになると思いますよ。

──ズバリ！　まことの魅力とは？

なんといっても近距離戦での爆発力ですね。ダッシュや「突進正拳突き・疾風」を織り交ぜての位置取り、牽制を行い、接近時に通常攻撃と「吊るし喉輪・唐草」を使った選択を仕掛けるなどして、一度相手に接近できれば、勝機が見えるキャラクターになっています。だからタイミングを見極めることが非常に重要ですね。ガードされると反撃を受けやすい必殺技が多いので、相手の動作を見極めて、確実に対応することが必要です。近づいたあとは、相手との位置関係や攻撃位置を把握して通常攻撃を上手く使い分けつつ相手にプレッシャーを与え、そこから「吊るし喉輪・唐草」を狙うのが基本になるでしょう。

※：コマンドはキャラクターが右向き時のもの、Ⓟ=パンチボタン、Ⓚ=キックボタン、■=必殺技、■=スーパーコンボ、■=ウルトラコンボ（上からⅠ、Ⅱ）



▶サンダーボルトは、斜め上に飛び上がり、上空から回転しながらパンチで急降下する。



▶攻撃判定を持つ薔薇を放物線状に投げる特殊技。ダメージはないが、挑発ともいえる薔薇を使いこなしてこそ、真のダッドリー使い？



闘いの中に煌くダンディズム
ダッドリー

・代表国：イギリス
・格闘スタイル：ボクシング
・CV：楠見 尚己

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド
ジェットアッパー	➡⬇↘＋Ⓟ
マシンガンブロー	⬅↙⬇↘➡＋Ⓟ
クロスカウンター	➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ
ショートスイングブロー	➡↘⬇↙⬅＋Ⓚ
ダッキング	⬅↙⬇↘➡＋Ⓚ
ダッキングストレート	⬅↙⬇↘➡＋Ⓚ→Ⓟ
ダッキングアッパー	⬅↙⬇↘➡＋Ⓚ→Ⓚ
サンダーボルト	⬇タメ⬆＋Ⓚ
ロケットアッパー	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ
ローリングサンダー	⬇↘➡⬇↘➡＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
コークスクリュークロス	⬇↘➡⬇↘➡＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ

開発コメント ダッドリー編

──追加キャラクターとして選ばれた理由

ダッドリーは開発チーム内に熱烈なファンが多く、海外での人気も非常に高かったので選びました。一時期は、本当に世界中どこに行ってもダッドリーのことを聞かれていた気がします。それから、バイソンと対比させたら面白いだろうというのもありましたね。

──注目して欲しい必殺技や代表的な技

一番得意とする間合いは、『ストⅢ』同様、近・中距離です。中距離では判定の強い立ち中パンチを中心に牽制し、隙があれば「ダッキング」や「マシンガンブロー」といった突進技で相手の懐に飛び込むのが基本でしょうね。各種ターゲットコンボや、素早い中段攻撃を絡めた連携も優秀です。「ジェットアッパー」→「ジェットアッパー」といったコンボや、しゃがみ強キック×αといったコンボも可能です。それから、薔薇を投げることで相手の空中動作を抑制することもできますよ。ダッドリー使いならぜひバトル中に組み込んで欲しいですね。

──ウルトラコンボⅠ、Ⅱの特徴について

「ローリングサンダー」は前進しながら連続ボディーブローを叩き込み、5段目がヒットすると特殊演出に移行する連続打撃技です。発動後の移動性能が高く、初段の攻撃判定終了まで飛び道具を抜ける性能を持っているため、発動条件が整った時点で、中距離での戦闘力が格段に上昇します。威力も高く、削り能力も申し分ない技です。ただし空中の相手にはヒットしないため、コンボに組み込むのは難しいですね。ヒット後は相手との距離が離れないので、 攻めを継続することができます。『ストⅢ』であったフェイクロール性能はありませんので、そこはお間違えのないように。

「コークスクリュークロス」はまず「コークスクリューブロー」で突進し、ヒット後に特殊演出による追加ダメージが入る連続打撃技です。「ローリングサンダー」と違って、空中の相手に対してヒットさせることができるため、連続技として組み込むことができます。ただし、極端にリーチが短いので、単体で使用する場合は、発動直後の無敵時間を活かしたカウンター狙いなど、使い方が重要になるでしょう。ヒット時の威力こそローリングサンダーに劣りますが、ガード時の多段削り攻撃によるダメージがかなり高く、最後の一手としても優秀です。

──これまでに登場したシリーズ作品との違い

ある意味幻の技になっていた「サンダーボルト」が復活しています。ターゲットコンボは、削りのない必殺技といったイメージになっています。ガードさせてゲージを回収することも可能です。「EXマシンガンブロー」からウルトラコンボが刺さるなど、豊富な移動手段と強力なラッシュで、相手を一気にK.O.することも可能です。

──『ストⅣ』のキャラとの差別化で苦労した点

ダッドリーはテクニカルキャラクターかつ、基本性能の高いキャラクターなので、差別化を間違えると強キャラになりすぎてしまうという難しいキャラクターでした。そこでダッドリーの良い面は損なわずに、強くなりすぎないように注意しながら、中・遠距離からの奇襲や削りに使えるサンダーボルトの追加、ターゲットコンボでのラッシュ力の調整、中段攻撃での崩し、必殺技の使い分けの明確化といった調整を行いましたね。

──どのような闘い方ができる？

近距離技が多いので、相手に近づけないと手も足も出せずに終わってしまう可能性がありますが、前方向に判定の強いパンチ系の技や、 飛び道具をかわすことができる「ダッキング」、ガードされてもあまり不利にならない「マシンガンブロー」 と「ショートスイングブロー」 などを駆使すれば、 充分戦えるキャラクターだと思います。

──初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？

中級者から上級者向けです。プレイ感覚としてはノーマルなキャラクターなのですが、やっぱり飛び道具を持っているキャラよりは難易度が高いのと、「読み」 が大切なので、 ある程度のゲームに対する慣れは必要になりそうです。

──ズバリ！　ダッドリーの魅力とは？

ダッドリーは軽快なアクションと操作性を重視しています。相手との距離を測りながら必殺技を上手く使って、ひとたび相手を射程圏内にとらえたら、あとは思う存分ダッドリーのパワーを発揮できますよ。ぜひ、彼のスタイリッシュな闘い方をお楽しみください。



牙を剥く野獣
アドン

・代表国：タイ
・格闘スタイル：ムエタイ
・CV：伊丸岡 篤



◀ジャガートゥースを出すと、アドンが後方の壁に飛びつき……。



▲鋭い蹴りで急降下。弱・中・強で蹴りの角度が変わり、ヒット時はコンボが狙える。



◀斜め上に向かって両足で交互に飛び膝蹴りを繰り出すライジングジャガー。対空やコンボなど、活躍する場面が多い。

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド
ジャガーキック	⬅⬇↙＋Ⓚ
空中ジャガーキック	垂直 or 前方ジャンプ中に⬇↙⬅＋Ⓚ
ライジングジャガー	➡⬇↘＋Ⓚ
ジャガートゥース	➡↘⬇↙⬅＋Ⓚ
ジャガーバリードアサルト	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ
サウザンドジャガー	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ→Ⓟ連打
アサシンジャガー	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ→Ⓚ
ジャガーリボルバー	⬇↙⬅⬇↙⬅＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
アバランチジャガー	⬇↘➡⬇↘➡＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

開発コメント アドン編

──追加キャラクターとして選ばれた理由

アドンは開発チームからの熱い押しがあって入ったキャラです。「キャラの人気的に言えば、 それほどインパクトがあるわけじゃなかったけど、遊び的にはこいつが入ると絶対に面白くなるから」って。今回の追加キャラは全体にちょっと特殊なキャラが多かったので、こいつみたいにわかりやすいキャラも必要だろうと判断したことも、選んだ理由の1つです。僕は「他のキャラでもいいんじゃないか」って言ったこともあったんですけど、今はアドンで良かったなあと思っています。何より遊びやすいキャラですしね。

──注目して欲しい必殺技や代表的な技

近距離ではキャンセルのかけやすい近距離立ち強Ⓟからの「ライジングジャガー」などが主力になりそうです。中・遠距離では、しゃがみ中Ⓚからの「ジャガーキック」「ジャガートゥース」など、ガードされても良い連携が強く、対空は「強ライジングジャガー」から遠距離立ち中Ⓚなどが効果的です。連続技では、垂直ジャンプ中Ⓚ→「空中ジャガーキック」→しゃがみ弱Ⓚ→「ライジングジャガー」といった空中始動コンボや、「強ジャガートゥース」→しゃがみ弱Ⓟ→「ライジングジャガー」などの変則的なコンボも、今回の特徴になると思いますよ。

──ウルトラコンボⅠ、Ⅱの特徴について

「ジャガーリボルバー」は初撃で大きく相手に向かって飛び込むため、強襲や飛び道具抜けに効果を発揮します。コンボや連携には使いにくいが、 その分ダメージは高くなっていますね。一方の「アバランチジャガー」は、斜め上方向に飛び上がる対空要素の強い打撃技で、単発対空としても十分効果を発揮しますが、必殺技からつなげることもできるのでコンボとして活躍する場面も多いですよ。

──これまでに登場したシリーズ作品との違い

過去作では対空で使用していた「ライジングジャガー」は健在ですが、EXセービングキャンセルからウルトラコンボへつながることもあり、弱・中・強での使い分けを新たに設定しています。また、『ZERO3』の時には各ISMによって使用技が変わっていましたが、そのうちX-ISMで使えていた「空中ジャガーキック」を、今回は通常必殺技の中に組み込んであります。そのほか、X-ISMとZ-ISMでスーパーコンボの「ジャガーバリードアサルト」の性質が変わる仕様がありましたが、今回もパンチ連打で増える連打系と、キックボタンでニーキックになる仕様をしっかり入れてありますのでお楽しみに。

──『スト Ⅳ』のキャラとの差別化で苦労した点

闘い方や特徴が明確なキャラでしたので特にないです。

──どのような闘い方ができる？

アドンには通常技からつながる必殺技は1つしかないので、 必殺技がらみのコンボバリエーションは少ないですが、他の必殺技を使って画面を飛びまわりつつ牽制し、相手の隙を誘ってそこを突いていくヒット＆アウェイで本領を発揮するキャラクターです。相手の動きにあわせることをせず、アドン側でどんどん動き回って相手の思考や反応を追いつかせないよう攻防を継続していけば、アドンらしくなるのではと思います。

──初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？

外見やモーションがはっきりしていて、操作性もシンプルなので、初心者の方でも思った通りに動かしやすいキャラです。だから強くなりやすいし、やるべきことがはっきり見えている。初心者から上級者まで楽しめるキャラだと思いますよ。

──ズバリ！　アドンの魅力とは？

比較的打たれ弱く、攻撃判定が少し弱いキャラクターではありますが、持ち前のリーチを活かせば充分使えます。特に遠距離立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓟはかなり強烈ですので、メリハリのある闘い方ができますよ！ 「ジャガートゥース」 を使った当て逃げなど、身軽で素早い動きもアドンの身上です。

※：コマンドはキャラクターが右向き時のもの、Ⓟ＝パンチボタン、Ⓚ＝キックボタン、■＝必殺技、■＝スーパーコンボ、■＝ウルトラコンボ（上からⅠ、Ⅱ）



静かなる赤き稲妻 ガイ

- ・代表国：アメリカ
- ・格闘スタイル：武神流忍法
- ・CV：最上 嗣生

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド
崩山斗	⬇↙⬅＋Ⓟ
武神旋風脚	⬇↙⬅＋Ⓚ
武神イズナ落とし	⬇↘➡＋Ⓟ→相手の近くでⓅ
肘落とし	⬇↘➡＋Ⓟ→Ⓟ
疾駆け	⬇↘➡＋Ⓚ
疾駆け・急停止	⬇↘➡＋Ⓚ→弱Ⓚ
疾駆け・影すくい	⬇↘➡＋Ⓚ→中Ⓚ
疾駆け・首狩り	⬇↘➡＋Ⓚ→強Ⓚ
回転イズナ落とし	空中で⬇↘➡＋Ⓟ
武神八双拳	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ
武神轟雷旋風陣	⬇↘➡⬇↘➡＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
武神無双蓮華	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ



▶中・遠距離の攻めの起点となる疾駆け。高速ダッシュで相手との間合いを一気に詰める。



◀接近後は、下段攻撃の影すくいや中段攻撃の首狩りに派生すれば攻め続けられる。



▶本作で初登場となる新必殺技の回転イズナ落とし。空中で相手をつかみ、そのまま回転しながら頭から地面に叩きつける。

開発コメント ガイ編

──追加キャラクターとして選ばれた理由

『スパⅡX』のキャラクターが揃ったあとに求められているキャラクターを探して海外とも話してたんですが、ガイは最初から候補に挙がっていました。開発側からも「出したい」って言われてましたしね。『ZERO』シリーズには変わった性能を持つキャラが多いんですが、ガイは元が『ファイナルファイト』ということもあって、武術がシンプルで格好いい動きをするんです。その辺が『ストリートファイター』っぽいということもあって、『ZERO』の中では最初に参戦が決まりました。海外のスタッフもすごく歓迎モードでしたよ。

──注目して欲しい必殺技や代表的な技

相手に近付いて近距離戦に持ち込む、地上戦メインのスタイルを貫くために主力となるのが、相手に向かって高速で前進する「疾駆け」です。近距離戦では、「武神獄鎖拳」を中心にコンボを決めていくと、『ファイナルファイト』らしいイメージになるんじゃないでしょうか。また、中間距離での差し合いも強めにしていますので、『スパⅣ』ではとにかく地上戦を重視して頂きたいですね。

──ウルトラコンボⅠ、Ⅱの特徴について

「武神轟雷旋風陣」は、多段攻撃から相手をロックする技です。画面端であれば、「崩山斗」からEXセービングキャンセルを利用してつなげることもできます。

「武神無双蓮華」は、カウンターを狙う投げ技です。0フレーム投げではないので相手の攻撃に合わせる必要がありますが、「疾駆け」との相性が良いのも魅力のひとつですね。

──これまでに登場したシリーズ作品との違い

近距離では「武神獄鎖拳」、中・遠距離では「疾駆け」、遠距離立ち中Ⓚ、スライディング。対空は「武神八双拳」「強武神旋風脚」…と、過去シリーズでできたことは大抵実現できるようになっています。今回は、それに加えて「回転イズナ落とし」を新技として追加していますので、対空の新しい選択肢として使ってください。

──『ストⅣ』のキャラとの差別化で苦労した点

やはりエル・フォルテとの差別化でしょうか。ダッシュや空中からの攻めなど動作内容だけを見れば被ってしまう印象が強いので、遊び方は同じにならないよう気をつけました。具体的に言うと、エル・フォルテは強引な連携による強さと遊びをメインにしており、それに対してガイには差し合いを軸に先読みが重要になる遊びを設定しています。

──どのような闘い方ができる？

地上戦はかなり強いと思いますが、対空は相手の行動を読んでいないと少し辛いので、相手の跳ぶタイミングを把握できるかが重要になると思います。新技の「回転イズナ落とし」を華麗に決めるような立ち回りをしてもらえればと思います。

──初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？

ガイはジャンプがふわっと高いので、空中から素早く近づくことができにくいんです。でも地上戦のみでいきたくても、飛び道具を持っていないので、飛び道具を連射してくる相手は辛いかもしれませんね。だから、まずはそういう状況にならないようにすることが重要です。あ、もちろん飛び道具で固められても、そこから逃れる方法もちゃんとありますよ。でも固められる前に自分が攻めていけたらもっと格好いいはず。そしてガイの場合、攻めるにはまず相手の動きを「読む」ことです。それがきちんとできるのは中級者以上のプレイヤーでしょうね。

──ズバリ！　ガイの魅力とは？

遠距離立ち中Ⓚの足先が当たるくらいがガイの間合いですが、肘落としを使えば空中での軌道制御ができるなど、プレイヤー次第で遊び方の幅は広がります。素早く、確実に攻撃を決める、『ファイナルファイト』時代から継承されたかっこよさが魅力です。その魅力を出せるように頑張ってください！

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド
バッドストーン	（ナイフを所持していない状態で）⬇↘➡＋Ⓟ
クリミナルアッパー	⬇↙⬅＋Ⓟ
ラフィアンキック	⬇↘➡＋Ⓚ
ゾンクナックル	Ⓟをタメて離す
デッドエンドアイロニー	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓚ
ファイナルディストラクション	⬇↘➡⬇↘➡＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
ラストドレッドダスト	⬇↙⬅⬇↙⬅＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ



◀落ちているナイフは何度でも拾える。装着時はリーチが長くなり、ガードされても体力を削れる。



▶ナイフを相手に投げつけることも可能だが、投げたあとは地面に落とす。



▶相手を前方に吹き飛ばす新必殺技のゾンクナックル。使いどころは未知数だ。



- ・代表国：アメリカ
- ・格闘スタイル：喧嘩殺法
- ・CV：岸尾 だいすけ

退屈なる脱獄囚 コーディー

開発コメント コーディー編

──追加キャラクターとして選ばれた理由

コーディーもガイと同じで、海外でもすごく人気が高かったので、追加キャラクターの候補としてはかなり早いうちから出ていました。開発スタッフからは『ファイナルファイト』のコーディーを出したいと言われてたんですが、海外人気も考慮して『ZERO3』のコーディーにしました。あのちょっとダーティーな感じのするところが、海外では人気あるみたいですね。衣装は、最後まで悩みました。いつまで収監服なんだ・・・。

──注目して欲しい必殺技や代表的な技

コーディーは近距離戦が得意なので、ガード後不利になりにくい「クリミナルアッパー」を絡めた連携が重要です。通常攻撃は全体的に遅めですが、ナイフに関しては若干の削りとリーチにアドバンテージが得られます。当然ナイフは投げることもできますし、投げたナイフを相手はパンチで落として防ぐことができます。コーディーVSコーディーでもナイフは「1つ」ですので、ぜひ取り合ってください。

──ウルトラコンボⅠ、Ⅱの特徴について

「ファイナルディストラクション」は威力の高い、初段ロックの打撃技です。浮かせた相手や、攻撃に合わせたカウンターとして使用することができます。

「ラストドレッドダスト」は遠距離から砂で攻撃し、削り能力もある連続攻撃を行う技です。飛び道具を消すこともできるので、飛び道具持ちの相手に有効です。威力の「ファイナルディストラクション」、汎用の「ラストドレッドダスト」といった使い分けができると思います。

──これまでに登場したシリーズ作品との違い

まず「ゾンクナックル」という完全な新技があります。溜め押しで出すバイソンの「ターンパンチ」なんかと同じ種類の技ですね。それから『ZERO3』のコーディーは「オリコンあってこそ」のキャラだったので、新技以外の必殺技の性能も全体に大きく変わっています。今回は攻撃発生の遅さを補う使い勝手の良い技が揃っていますし、セービングアタックもリーチが長くて性能も良いです。目押しが強く、「ラフィアンキック」と「スライディング」で奇襲をかけ、そこから押していく形が基本のキャラになっています。ただし後ろ歩きが遅いことからも、間合いを詰められると闘い辛いところは多少あると思います。このあたりは「スライディング」や移動系の技との組み合わせも含めての闘いが必要になるでしょう。コーディー使いの新しい腕の見せ所でしょうか。

──『ストⅣ』のキャラとの差別化で苦労した点

パッと見はコマンド系の飛び道具・対空タイプという印象のあるキャラですが、『ZERO3』の頃から他との差別化はできていましたので、苦労した印象はありません。

──どのような闘い方ができる？

牽制・削り・目押しと、満遍なく技が揃っているキャラクターなので、状況に合わせた立ち回りができます。各種特殊技の使い勝手もよく、対空・移動など用途も多彩です。相手を固めることができるので、目押しと削りでグイグイ前に喰い込んで行ってもらいたいです。

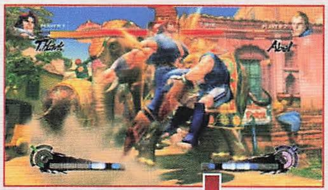
──初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？

コーディーは上級者向けのキャラですね。『ZERO3』の頃より間口を広げたので、以前よりは入りやすくなってると思うんですけど、それでも他のキャラよりは壁にぶつかりやすいんじゃないかな。色々できるんですけど、特に強い技がなくて扱いが難しいので、コーディーの力を全部引き出してやれるプレイヤーでなければ、コンスタントに勝つことは難しいでしょう。

──ズバリ！　コーディーの魅力とは？

いろんな技を確実に使いこなして、しかもバトルの内容に合わせてどんどん戦術を変えていける、そういうことができるプレイヤーさん御用達のキャラになりそうです。決して安直じゃないけど、その難しさを乗り越えられればものすごく面白い！　コーディー使いの一人一人に独自の闘い方があるような、そんな変幻自在さが彼の魅力です。

※：コマンドはキャラクターが右向き時のもの、Ⓟ＝パンチボタン、Ⓚ＝キックボタン、■＝必殺技、■＝スーパーコンボ、■＝ウルトラコンボ（上からⅠ、Ⅱ）



◀対空技として活躍したおなじみのトマホークバスター。EX必殺技だと……。



▶EXコンドルダイブで追撃できる。T. ホークは特にEX必殺技の性能に注目したい。

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド

技名	コマンド
メキシカンタイフーン	方向キー1回転+Ⓟ
トマホークバスター	→↓↘+Ⓟ
コンドルダイブ	垂直 or 前方ジャンプ中に弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
コンドルスパイア	←↓↙+Ⓟ
ダブルタイフーン	方向キー2回転+Ⓟ
レイジングタイフーン	方向キー2回転+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
レイジングスラッシュ	→↘↓↙←→↘↓↙←+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ



▶コンドルスパイアが超低空で相手に突進する技に変化。相手の下段攻撃に強そうだ。



誇り高き戦士
T. ホーク

・代表国：メキシコ　・格闘スタイル：不明　・CV：奈良 徹

開発コメント T. ホーク編

──追加キャラクターとして選ばれた理由

『ストIV』では作業期間の関係で出せなかったんですが、「原点回帰」「同窓会」には絶対に必要なキャラだったので、今回復活したということですね。スタッフの間でも「出したい！」という声はずっとありましたので、今回登場させることができて嬉しいです。

──注目して欲しい必殺技や代表的な技

EX必殺技という概念が彼には今回初の仕様となります。EX必殺技を使っての攻め方が新しい魅力となるでしょう。「EXトマホークバスター」から「EXコンドルダイブ」なんて技もつながるので、楽しいと思います。

──ウルトラコンボI、IIの特徴について

「レイジングタイフーン」は、スーパーコンボ同様の投げ技です。「レイジングタイフーン」 を選んだ場合は、S.C.ゲージをEX必殺技に回して立ち回りを強化できます。

「レイジングスラッシュ」は対空投げです。T. ホークが若干苦手としている対空をサポートできるので、地上戦のプレッシャーを増すことができます。

──これまでに登場したシリーズ作品との違い

今回の最大のアピールポイントは、あの強かったときのホークが蘇る、「めくれるボディープレス」 が復活していること。それから、「コンドルスパイア」のグラフィックが、家庭用『ZERO3』のスラストピークのような感じから、性能が横移動に変わったことに合わせて変化しています。もちろん新しくなっても「らしさ」は失っていませんよ。スピードタイプでない、でかくて固くて強い「T. ホークらしい」ホーク。これが『スパIV』のT. ホークです。

──『ストIV』のキャラとの差別化で苦労した点

投げキャラクターで、体力もあり、体も大きいという共通点の多いザンギエフとの差別化のために、投げ間合い、移動速度、ジャンプからの奇襲技や打撃性能の調整を入念に行いました。動きが無骨で、隙は多いが一撃一撃が重いというT. ホークのイメージを壊さないように気をつけました。

──どのような闘い方ができる？

とにかく、「相手との間合いをどうとるか？」 が決め手になるキャラクターです。中・遠距離での牽制で相手を誘い込み、間合いを詰めるのも良いですが、必殺技を使った強引な一手から、一気に自分の間合いを取りに行くのも楽しいと思います。全キャラクター中トップクラスの攻撃力を誇るので、相打ち上等なのも魅力の1つです。

──初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？

T. ホークは体力とスタン値が全キャラクターの中で一番高く、全般的に攻撃範囲も広いので、初心者から中級者まで幅広く使っていただけます。しかし、体が大きいので相手の攻撃を食らいやすいのと、ジャンプや移動性能がそれほど高くないので、相手の動きを読んだり、自分の最適な間合いを熟知するなどのヤリコミは若干必要かもしれません。

──ズバリ！ T. ホークの魅力とは？

T. ホークといえば、大きくて強い。そして固い！ そこは当然変えていません。『ストII』シリーズの中では最大サイズのキャラクターで、『スパIV』の開発中にも「T. ホークを飛び越せないキャラクターがいるかもしれない」って、スタッフが青くなったくらい、大きなキャラクターなんですよ。だから、デカキャラとしての強さ、固さはとても重視しています。それと、スピードの緩急ですね。こんな大きなキャラクターがじりじり近寄ってきたら相手は怖いですよね。怖いから、相手は迫ってくるT. ホークを一生懸命牽制する。そこで、いきなりT. ホークが、素早い攻撃で一気に近付いて投げる！ T. ホークはそういうことのできるキャラなので、スピードの切り替えも大切にしてます。



・代表国：ジャマイカ
・格闘スタイル：キックボクシング
・CV：浜田 賢二

陽気なマラカスファイター
ディージェイ

▶中・遠距離での牽制や連携で役立つ飛び道具のエアスラッシャー。今作でも隙の少なさは健在!?



▶クライマックスビートが決まると、マシンガンアッパーで相手を上空に打ち上げ……。



▲落ちてきたところに両手で無数のパンチを浴びせる。とにかくヒット数が多い。

■必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンド※

技名	コマンド
エアスラッシャー	←タメ→+Ⓟ
ダブルローリングソバット	←タメ→+Ⓚ
ジャックナイフマキシマム	↓タメ↑+Ⓚ
マシンガンアッパー	↓タメ↑+Ⓟ連打
ソバットカーニバル	←タメ→←→+Ⓚ
ソバットフェスティバル	←タメ→←→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
クライマックスビート	↙タメ↘↙↗+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ

開発コメント ディージェイ編

──追加キャラクターとして選ばれた理由

『ストIV』 では作業期間の関係で出せなかったんですが、「原点回帰」「同窓会」 には絶対に必要なキャラだったので、 今回復活したということですね。 スタッフの間でも「出したい！」という声はずっとありましたので、今回登場させることができて嬉しいです。

──注目して欲しい必殺技や代表的な技

しゃがみ大Ⓚはしっかり対空で使えます。波動拳もきっちり抜けられます。弱ダブルローリングソバットも、ちゃんとグランドタイガー抜けられます。しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ→「エアスラッシャー」などの連携で、相手を追いかけることもできますよ。それからコンボを上手くつなげていくと、彼ならではの連打数もあって53Hitまではいきます。

──ウルトラコンボI、IIの特徴について

「ソバットフェスティバル」は、スーパーコンボのパワーアップ版なので技の特徴はスーパーコンボと同じになります。

「クライマックスビート」は、全キャラクターの中でもトップクラスのダメージとヒット数を持つことです。初撃がヒットすると攻撃動作の演出に入るため、ガードされるとそれまでですが、当たれば逆転が狙えます。また「ソバットフェスティバル」よりも対空としての性能が高いので、待ちで闘うときは「クライマックスビート」がおすすめです。

──これまでに登場したシリーズ作品との違い

今回「マシンガンアッパー」は連射しやすくしているので、EX必殺技での組み合わせを試して欲しいですね。それから「マシンガンアッパー」をEX版で当てると、相手を浮かせてコンボが狙えますよ！ 上手くやれば『スパII』の空中コンボのようなこともできちゃいます。通常攻撃では、遠距離立ち強Ⓟは以前より移動量が増えてますので、こちらも使ってみてください。

──『ストIV』のキャラとの差別化で苦労した点

やはり気にしたのはガイルですね。溜めコマンドのキャラクターで、飛び道具や対空の必殺技を持つというところから、どうしても重なってしまう部分が多いので、どういう遊びにするか、闘い方をどう差別化するかで苦労しました。

──どのような闘い方ができる？

隙の少ない「エアスラッシャー」で牽制しつつ、飛び込んできた相手をしゃがみ強Ⓚや「ジャックナイフマキシマム」で迎撃したり、飛び込みからコンボを狙うのが基本ですが、過去タイトルのように「中ジャックナイフマキシマム」→「強ジャックナイフマキシマム」 をコンボの中で決めていけるようになれば、さらに格好いいのではと思います。いろいろと必殺技から必殺技がつながったりするので、そこも工夫しつつ色々なコンボを組み立てていってもらえれば、華麗に動きまわるディージェイになれますよ。

──初心者、中級者、上級者でいえばどのプレイヤー向き？

コンボがつながりやすくて、初心者でも最初は入りやすいですが、 必殺技やウルトラコンボなどのコマンドが溜め系なので、使いこなすということを考えると中・上級者向けなキャラクターではないかと思います。溜めコマンドはとっさに出すことができなかったり、EXセービングキャンセルから連係が組みづらかったりするので、仕込みや先読みが求められますからね。

──ズバリ！ ディージェイの魅力とは？

ディージェイは飛び道具、対空、突進技などを持っている、とてもバランスのとれたキャラです。他にも連打技やスライディングもあって、幅広い戦術を選ぶことができます。コンボなんかも入りやすいので、触っていて本当に気持ちのいいキャラクターなんです。ただし操作は溜めなので、慣れるまではちょっと時間がかかるかもしれません。一度技が決まり始めるとドンドン押していけるキャラなので、ぜひディージェイと一緒に楽しみながらラッシュしてほしいと思います。

※：コマンドはキャラクターが右向き時のもの、Ⓟ=パンチボタン、Ⓚ=キックボタン、■=必殺技、■=スーパーコンボ、■=ウルトラコンボ（上からI、II）

必殺技＆スパコン＆ウルコン コマンド公開！

前作の『ストⅣ』に登場した25名のキャラクターが持つ、必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボのコマンドを一挙公開。前作をプレイしている人は、各キャラに追加されたウルトラコンボⅡのコマンドをチェックしておこう。本作から新たに始める人は、キャラクターのおおまかな特徴やコマンドをここで確認しておき、使用するキャラを決める参考にしてほしい。基本的にどのキャラの技もコマンド自体は前作と変わっていないが、性能が若干調整されている技もいくつかある。ちなみに、サガットのみ新たな必殺技「アングリーチャージ」が追加されている。

コマンドリストの見方

- Ⓟ＝パンチボタン
- Ⓚ＝キックボタン
- ■（青）＝必殺技
- ■（紫）＝スーパーコンボ
- ■（赤）＝ウルトラコンボ（上からⅠ、Ⅱ）

※コマンドはキャラクターが右向き時のもの

リュウ

飛び道具の波動拳をはじめ、優秀な対空技の昇龍拳、突進技の竜巻旋風脚を持ち、初心者でも扱いやすい。

技名	コマンド
波動拳	↓↘→＋Ⓟ
昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
滅・波動拳	↓↘→↓↘→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
滅・昇龍拳	↓↘→↓↘→＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

ケン

リュウと同名の必殺技などを持つが、ヒット数の多さなどの違いがあり、攻撃的なキャラクターといえる。

技名	コマンド
波動拳	↓↘→＋Ⓟ
昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
昇龍裂破	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
神龍拳	↓↘→↓↘→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
紅蓮旋風脚	↓↘→↓↘→＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

春麗

素早い動きと優秀な通常技が特徴。飛び道具の気功拳で牽制したり、突進技の覇山蹴で奇襲したりできる。

技名	コマンド
百裂脚	Ⓚ連打
気功拳	←タメ→＋Ⓟ
覇山蹴	→↘↓↙←＋Ⓚ
スピニングバードキック	↓タメ↑＋Ⓚ
千裂脚	←タメ→←→＋Ⓚ
鳳扇華	←タメ→←→＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
気功掌	↓↘→↓↘→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ

E.本田

遠距離からのスーパー頭突きで一気に間合いを詰め、スーパー百貫落としや大銀杏投げで強引にねじ伏せる。

技名	コマンド
百裂張り手	Ⓟ連打
スーパー頭突き	←タメ→＋Ⓟ
スーパー百貫落とし	↓タメ↑＋Ⓚ
大銀杏投げ	→↘↓↙←＋Ⓟ
鬼無双	←タメ→←→＋Ⓟ
スーパー鬼無双	←タメ→←→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
震・大蛇砕き	方向キー２回転＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ

ブランカ

野性味あふれる独特な動きが特徴。回転しながら正面や上空から高速で突進する必殺技を使い分けて攻める。

技名	コマンド
ローリングアタック	←タメ→＋Ⓟ
バックステップローリング	←タメ→＋Ⓚ
バーチカルローリング	↓タメ↑＋Ⓚ
エレトリックサンダー	Ⓟ連打
グランドシェイブローリング	←タメ→←→＋Ⓟ
ライトニングキャノンボール	←タメ→←→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
シャウトオブアース（対空）	↙タメ↘↙↗＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
シャウトオブアース（対地）	↙タメ↘↙↗＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

ザンギエフ

動きは遅いが、体力が多い大型のキャラ。近づきさえすれば、強力な投げ技のプレッシャーで優位に立てる。

技名	コマンド
スクリューパイルドライバー	方向キー１回転＋Ⓟ
バニシングフラット	→↓↘＋Ⓟ
ダブルラリアット	弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
クイックダブルラリアット	弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
フライングパワーボム	中・遠距離で方向キー１回転＋Ⓚ
アトミックスープレックス	近距離で方向キー１回転＋Ⓚ
ファイナルアトミックバスター	方向キー２回転＋Ⓟ
アルティメットアトミックバスター	方向キー２回転＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
シベリアンブリザード	空中で方向キー２回転＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

ガイル

飛び道具のソニックブームで牽制し、相手の飛び込みは多彩な対空技を使い分けて迎撃する堅実タイプ。

技名	コマンド
ソニックブーム	←タメ→＋Ⓟ
サマーソルトキック	↓タメ↑＋Ⓚ
ダブルサマーソルト	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ
サマーソルトエクスプロージョン	↙タメ↘↙↗＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
ソニックハリケーン	←タメ→←→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ

ダルシム

伸縮自在の手足と飛び道具のヨガファイアを使って遠距離で闘う。近づかれてもヨガテレポートで脱出可能。

技名	コマンド
ヨガファイア	↓↘→＋Ⓟ
ヨガフレイム	→↘↓↙←＋Ⓟ
ヨガブラスト	→↘↓↙←＋Ⓚ
ヨガテレポート	→↓↘ or ←↓↙＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ or 弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ヨガカタストロフィー	↓↘→↓↘→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
ヨガシャングリラ	空中で↓↘→↓↘→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ

バイソン

突進力と破壊力を兼ね備えた必殺技で中距離から押し込むタイプ。長時間タメたターンパンチは破壊力抜群。

技名	コマンド
ダッシュストレート	←タメ→＋Ⓟ
ダッシュアッパー	←タメ→＋Ⓚ
ダッシュグランドストレート	←タメ↘＋Ⓟ
ダッシュグランドスマッシュ	←タメ↘＋Ⓚ
ダッシュスウィングブロー	←タメ↘＋Ⓟ押しっぱなし
バッファローヘッド	↓タメ↑＋Ⓟ
ターンパンチ	弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ or 弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚをタメて離す
クレイジーバッファロー	←タメ→←→＋Ⓟ or Ⓚ
バイオレンスバッファロー	←タメ→←→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ or 弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
ダーティーブル	方向キー２回転＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ

バルログ

爪を使ったリーチの長い通常技と素早い動きが特徴。空中での機動力を生かした必殺技による奇襲が強力。

技名	コマンド
ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→＋Ⓟ
スカーレットテラー	↙タメ→＋Ⓚ
スカイハイクロー	↓タメ↑＋Ⓟ
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑＋Ⓚ→Ⓟ
イズナドロップ	↓タメ↑＋Ⓚ→近距離で← or →＋Ⓟ
爪外し	→↓↘＋Ⓟ
仮面外し	→↓↘＋Ⓟ＋Ⓟ（いずれかのⓅを２つ同時に押す）
フライングバルセロナスペシャル	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ→Ⓟ
ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ→近距離で← or →＋Ⓟ
ブラッディーハイクロー	↙タメ↘↙↗＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
スプレンディッドクロー	↙タメ→←→＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

サガット

高さが違う2種類の飛び道具、突進力のある膝蹴り、優秀な対空技などを持ち合わせ、オールレンジで闘える。

技名	コマンド
タイガーショット	↓↘→＋Ⓟ
グランドタイガーショット	↓↘→＋Ⓚ
タイガーアッパーカット	→↓↘＋Ⓟ
タイガーニークラッシュ	→↓↘＋Ⓚ
アングリーチャージ	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
タイガーディストラクション	↓↘→↓↘→＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ

ベガ

正面や上空から機動力のある必殺技を使った攻めが強力。不利な状況でもベガワープで仕切り直せる。

技名	コマンド
サイコクラッシャーアタック	←タメ→＋Ⓟ
ダブルニープレス	←タメ→＋Ⓚ
ヘッドプレス	↓タメ↑＋Ⓚ
サマーソルトスカイダイバー	↓タメ↑＋Ⓚ→Ⓟ
デビルリバース	↓タメ↑＋Ⓟ→Ⓟ
ベガワープ	→↓↘ or ←↓↙＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ or 弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
ニープレスナイトメア	←タメ→←→＋Ⓚ
ナイトメアブースター	←タメ→←→＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
サイコパニッシャー	↓↘→↓↘→＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

C.ヴァイパー

空中バーニングキックを使った上空からの攻めでガードを揺さ振れる。突進技のサンダーナックルも強力。

技名	コマンド
サンダーナックル	↓↙←＋Ⓟ
バーニングキック	↓↙←＋Ⓚ
空中バーニングキック	空中で↓↙←＋Ⓚ
セイスモハンマー	→↓↘＋Ⓟ
エマージェンシーコンビネーション	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
バーストタイム	↓↘→↓↘→＋弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
バーニングダンス	空中で↓↙←↓↙←＋弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

ルーファス

巨体のわりには身軽で、救世主キックや銀河トルネードなど、コンボで使える必殺技を多く持っている。

技名	コマンド
救世主キック	↓↘→+Ⓚ
救世主キック・上段攻撃	↓↘→+Ⓚ→弱Ⓚ
救世主キック・中段攻撃	↓↘→+Ⓚ→強Ⓚ
救世主キック・下段攻撃	↓↘→+Ⓚ→中Ⓚ
銀河トルネード	↓↘→+Ⓟ
蛇突ネイチャー	→↓↘+Ⓟ
スペクタクルロマンス	↓↘→↓↘→+Ⓟ
スペースオペラシンフォニー	↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
ビッグバンタイフーン	↓↙←↓↙←+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ

エル・フォルテ

アバネロダッシュからの投げ技や打撃など、縦横無尽に走り回りながら変幻自在な攻めで相手を惑わせる。

技名	コマンド
アバネロダッシュ	↓↘→+Ⓟ
アバネロダッシュ・急停止	↓↘→+Ⓟ→弱Ⓟ
アバネロダッシュ・トスターダプレス	↓↘→+Ⓟ→中Ⓟ
ファヒータバスター	↓↘→+Ⓟ→強Ⓟ
バックステップ	↓↘→+Ⓟ→弱Ⓚ
ゴルディータソバット	↓↘→+Ⓟ→中Ⓚ
カラマレスライディング	↓↘→+Ⓟ→強Ⓚ
アバネロバックダッシュ	↓↙←+Ⓟ
アバネロバックダッシュ・急停止	↓↙←+Ⓟ→弱Ⓟ
アバネロバックダッシュ・トスターダプレス	↓↙←+Ⓟ→中Ⓟ
プロペラトルティーヤ	↓↙←+Ⓟ→強Ⓟ
ピカディーリョジャンプ	↓↙←+Ⓟ→Ⓚ
ケサディーヤボム	Ⓚをタメて離す
ワカモーレレッグスルー	→↓↘+Ⓚ
エル・フォルテダイナマイト	↓↘→↓↘→+Ⓚ
エル・フォルテフライングギガバスター	↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
エル・フォルテウルトラスパーク	↓↙←↓↙←+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

アベル

前転で近づいてからの投げ技や浴びせ蹴りのホイールキックなど、打撃技と投げ技でプレッシャーをかける。

技名	コマンド
チェンジオブディレクション	↓↘→+Ⓟ
セカンドミドル	↓↘→+Ⓟ→→Ⓟ
セカンドロー	↓↘→+Ⓟ→→Ⓚ
フィニッシュミドル	↓↘→+Ⓟ→→Ⓟ or →Ⓚ→→Ⓟ
フィニッシュロー	↓↘→+Ⓟ→→Ⓟ or →Ⓚ→→Ⓚ
ホイールキック	↓↙←+Ⓚ
マルセイユローリング	↓↘→+Ⓚ
スカイフォール	→↓↘+Ⓟ
トルネードスルー	→↘↓↙←+Ⓟ
無心	↓↘→↓↘→+Ⓟ
無我	↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
無空	↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

セス

あらゆるキャラの技と丹田から繰り出す独自の技をあわせ持つ。優秀な技が多いが、体力が極めて少ない。

技名	コマンド
ソニックブーム	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
百裂脚	↓↙←+Ⓚ
丹田エンジン	↓↙←+Ⓟ
スクリューパイルドライバー	方向キー1回転+Ⓟ
ヨガテレポート	→↓↘ or ←↓↙+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ or 弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
丹田ストーム	↓↘→↓↘→+Ⓟ
丹田ストリーム	↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
丹田タイフーン	↓↙←↓↙←+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ

豪鬼

攻撃的な必殺技を数多く持ち、さまざまな技がコンボの起点になる。攻めは非常に強力だが、体力が少ない。

技名	コマンド
豪波動拳	↓↘→+Ⓟ
灼熱波動拳	→↘↓↙←+Ⓟ
斬空波動拳	空中で↓↘→+Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻斬空脚	↓↙←+Ⓚ
空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←+Ⓚ
百鬼襲	→↓↘+Ⓚ
百鬼豪斬	→↓↘+Ⓚ→入力なし
百鬼豪衝	→↓↘+Ⓚ→Ⓟ
百鬼鬼刃	→↓↘+Ⓚ→Ⓚ
百鬼豪砕	→↓↘+Ⓚ→弱Ⓟ+弱Ⓚ
阿修羅閃空	→↓↘ or ←↓↙+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ or 弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ
真・瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・←・弱Ⓚ・強Ⓟ
天衝海轢刃	↑・↑+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

剛拳

正面と斜め上に撃ち分けられる飛び道具と当て身技の金剛身が魅力。コンボの破壊力はトップクラス。

技名	コマンド
剛波動拳	↓↘→+Ⓟ
閃空剛衝波	→↓↘+Ⓟ
竜巻剛螺旋	↓↙←+Ⓚ
空中竜巻剛螺旋	空中で↓↙←+Ⓚ
百鬼襲	→↓↘+Ⓚ
百鬼剛斬	→↓↘+Ⓚ→入力なし
百鬼剛壁	→↓↘+Ⓚ→Ⓟ
百鬼剛刃	→↓↘+Ⓚ→Ⓚ
百鬼剛砕	→↓↘+Ⓚ→弱Ⓟ+弱Ⓚ
金剛身	←↓↙+Ⓟ or Ⓚ
禁じ手・昇龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
真・昇龍拳	↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
電刃波動拳	↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

キャミィ

豊富な突進技や空中から急降下するキャノンストライクで奇襲をかける。守りはキャノンスパイクが強力。

技名	コマンド
キャノンスパイク	→↓↘+Ⓚ
スパイラルアロー	↓↘→+Ⓚ
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+Ⓟ
フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗+Ⓟ
レイザーエッジスライサー	↙↓↘→↗+Ⓟ→入力なし
フェイタルレッグツイスター	↙↓↘→↗+Ⓟ→地上の相手にⓅ
クロスシザースプレッシャー	↙↓↘→↗+Ⓟ→空中の相手にⓅ
キャノンストライク	前方ジャンプ中に↓↙←+Ⓚ
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ジャイロドライブスマッシャー	↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
CQC（キャミィクイックコンビネーション）	↓↙←↓↙←+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ

フェイロン

隙を狙った3段攻撃の烈火拳、緩やかな軌道で空中から奇襲する烈空脚など、直線的な攻撃を得意とする。

技名	コマンド
烈火拳	↓↘→+Ⓟ
熾炎脚	←↓↙+Ⓚ
烈空脚	↙↓↘→↗+Ⓚ
転身	→↘↓↙←+Ⓚ
烈火真拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
烈火真撃	↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
逆鱗拳	↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

さくら

攻撃力は低めだが、ヒット数の多さで相手の体力を奪う。回転しながら蹴り技を出す春風脚が攻めの主力。

技名	コマンド
波動拳	↓↘→+Ⓟ
咲桜拳	→↓↘+Ⓟ
春風脚	↓↙←+Ⓚ
空中春風脚	空中で↓↙←+Ⓚ
さくら落とし	→↓↘+Ⓚ→Ⓟ
春一番	↓↙←↓↙←+Ⓚ
春爛漫	↓↙←↓↙←+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
真空波動拳	↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
真空天仰波動拳	↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

ローズ

相手の飛び道具を吸収したり、反射したりできるため、飛び道具を持ったキャラに対して戦術の幅が広い。

技名	コマンド
ソウルスパーク	←↙↓↘→+Ⓟ
ソウルスパイラル	↓↘→+Ⓚ
ソウルリフレクト	↓↙←+Ⓟ
ソウルスルー	→↓↘+Ⓟ
オーラソウルスパーク	↓↘→↓↘→+Ⓟ
イリュージョンスパーク	↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
ソウルサテライト	↓↙←↓↙←+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ

元

技がまったく異なる2つの流派を自在に切り替えられる。使いこなすのが難しく、玄人向けのキャラといえる。

技名	コマンド
百連勾	喪流中にⓅ連打
逆瀧	喪流中に→↓↘+Ⓚ
蛇穿	忌流中に←タメ→+Ⓟ
徨牙	忌流中に↓タメ↑+Ⓚ
徨牙・急停止	忌流中に↓タメ↑+Ⓚ→←
徨牙・近距離蹴り	忌流中に↓タメ↑+Ⓚ→Nor↓
徨牙・遠距離蹴り	忌流中に↓タメ↑+Ⓚ→↘ or →
徨牙・天井張り付き	忌流中に↓タメ↑+Ⓚ→↖ or ↑ or ↗
徨牙・真下蹴り	忌流中に↓タメ↑+Ⓚ→↖ or ↑ or ↗→↓
徨牙・超近距離左方向蹴り	忌流中に↓タメ↑+Ⓚ→↖ or ↑ or ↗→↙ or ←
徨牙・超近距離右方向蹴り	忌流中に↓タメ↑+Ⓚ→↖ or ↑ or ↗→↘ or →
惨影	喪流中に↓↘→↓↘→+Ⓟ
蛇咬叺	忌流中に↓↘→↓↘→+Ⓚ
絶影	喪流中に↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
死点穴	喪流中に↓↙←↓↙←+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
龍咬叺	忌流中に↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
啼牙	忌流中に空中で↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

ダン

ふざけた動きが特徴的だが、低空ジャンプから連続で蹴りを繰り出す断空脚などで強力な攻めができる。

技名	コマンド
我道拳	↓↘→+Ⓟ
晃龍拳	→↓↘+Ⓟ
断空脚	↓↙←+Ⓚ
空中断空脚	空中で↓↙←+Ⓚ
必勝無頼拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
挑発伝説	↓↘→↓↘→+強Ⓟ+強Ⓚ
疾走無頼拳	↓↘→↓↘→+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
覇王我道拳	↓↘→↓↘→+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ

基本をおさらい モード&システム

発売直前の特集ということで、ここでは本作に収録されているゲームモードと、対戦の肝となるシステムを紹介する。システムに関しては、紹介している以外にもいくつかあるが、今回はおさらいを含めて基本となるシステムのみピックアップ！　プレイする前にひととおり読んでおけば、『スパⅣ』で行われる心理戦や駆け引きポイントなど、対戦のいろはがわかるはずだ。

各種モード　いろんな遊び方ができる多彩なゲームモード

メインメニューから選択できるゲームモードは下の7つ。なかでもネットワークモードに追加されたリプレイチャンネルは、少し休憩したいときや気になるキャラの研究をしたいときにオススメ。目的の対戦動画を検索しやすく、気に入った動画を自由に保存できる。



◀アーケードモードには、昔ながらのボーナスステージが復活。

■メインメニューから選べる各モードの解説

モード	内容
アーケード	使用するキャラのストーリーが楽しめるCPU戦モード。全部で8つのステージあり、オープニングとエンディングには各キャラ専用のアニメーションムービーが流れる
バーサス	主に、プレイヤー同士で対戦を行うモード。そのほか、CPU戦をしたり、CPU同士のバトルを観賞したりもできる
ネットワーク	ネットワークを通じて全国のプレイヤーとオンライン対戦ができる。リプレイチャンネルで対戦動画の保存やランキングの閲覧も可能
チャレンジ	各キャラに設定された24個の課題に挑戦するモード。課題内容は主にコンボとなり、後半になるほど難易度が高くなる
トレーニング	ダミーとなる相手側の状態を細かく設定したうえで、コンボの練習や各技のダメージ&気絶値の確認などができる
プレイヤーデータ	プレイヤーの各キャラの戦績を確認できる。リプレイチャンネルでは、オンライン上で同じチャンネルに参加したプレイヤーと一緒に対戦動画の鑑賞や保存ができる
オプション	コントローラ、サウンド、画面に関する環境設定が行える

ダッシュ&バックステップ　前後への高速移動で間合い調整

移動の基本となるダッシュ（➡➡）とバックステップ（⬅⬅）は、どちらも歩きより素早く間合いを調整できるのが特徴。対戦ではダッシュで一気に間合いを詰めて攻めたり、ピンチの状況からバックステップで間合いを離して脱出したりできる。移動時の速度や距離はキャラクターによって差があり、ザンギエフやハカンといった大型のキャラは移動速度が遅く、移動距離は短い。逆に春麗やいぶきといった身軽なキャラは移動速度が速く、移動距離は長くなっている。



▲ダウンさせてすぐさまダッシュで接近すれば、相手の起き上がりを攻め続けることも可能。

■ダッシュとバックステップの特徴

- 一定の距離を素早く移動する
- ダッシュやバックステップ中は基本的に別の行動をとれない
- 移動の速度や距離はキャラで異なる
- バックステップには、出始めにわずかな無敵時間があり、ほとんどのキャラが一時的に空中判定になる



▲出始めの完全無敵を利用すれば、打撃技や投げ技を回避できる。不利な状況からの脱出に便利だ。

投げ&投げ抜け　近距離戦における攻防の要

投げ技はガードできない攻撃で、相手のガードを崩す手段として有効。各キャラ2種類の通常投げを持っており、コマンドは共通で、相手の近くでニュートラルor➡＋弱Ⓟ＋弱Ⓚ、または⬅＋弱Ⓟ＋弱Ⓚとなる。なお、通常投げは相手に投げられる直前から投げられた直後までの間に弱Ⓟ＋弱Ⓚを入力すれば投げ抜けが可能。ただし、空中や必殺技の投げ技、特定の状態のときは、投げ抜けはできない。

■投げ抜けが成立しない技や状態

- 必殺技の投げ技
- 空中の投げ技
- 技の硬化時間中
- 気絶状態中
- 崩れ状態中



◀相手の通常投げを読んで、投げ抜けを入力。成功すれば、一定の間合いが離れて仕切り直しになる。

受け身　すぐに起き上がり態勢を整える

攻撃を食らって吹き飛んだときに、地面に着く瞬間に方向レバーを↙or⬇or↘に入力するか、いずれかのボタンを2つ同時に押せば受け身ができる。受け身に成功するとその場ですぐに起き上がれるため、次の行動に素早く移れる。なお、受け身がとれずに必ずダウンする攻撃もある。



◀受け身をとってすぐに起き上がれば、相手のラッシュを止められる。

スーパーコンボゲージ　ゲージの使い方は3とおり

スーパーコンボゲージ(S.C.ゲージ)は、攻撃を当てたり、食らったりすると徐々に溜まっていき、最大4ゲージまで溜められる。S.C.ゲージの使い方はさまざまで、1ゲージずつ消費してEX必殺技に使用する、2ゲージ消費してEXセービングをコンボに組み込む、4ゲージまで溜めてスーパーコンボで大ダメージを狙うなど、プレイヤーのスタイルに合わせて自由に使い分けられる。また、残ったS.C.ゲージは次のラウンドに持ち越すこともできるので、温存して次のラウンドで勝負をかけるといった判断も必要だ。



▲S.C.ゲージがMAXまで溜まると「SUPER！」の文字が表示され、スーパーコンボが使える。

■S.C.ゲージが溜まる条件

- 通常技や必殺技をガードorヒットさせる
- なんらかの技を食らうかガードする
- 必殺技を放つ
- 投げ技を決める

■S.C.ゲージを消費する行動と消費量

- **EX必殺技**：1ゲージ消費
- **EXセービングキャンセル**：2ゲージ消費
- **スーパーコンボ**：4ゲージ消費

EXセービングキャンセルとは

一部の通常技や必殺技をセービングアタック（右ページ参照）でキャンセルすること。本来のセービングアタックとは性能が異なり、タメ中にスーパーアーマー属性は付かない。

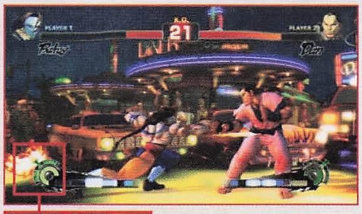


◀飛び道具の隙をキャンセルするなど、スピーディーな攻めが可能。

リベンジゲージ　キャラクター特有の奥義が放てる

リベンジゲージは、基本的にダメージを受けて体力が減るごとに少しずつ溜まっていく。体力はキャラによって差があるため、同じダメージの攻撃を受けた場合でも体力が少ないキャラのほうがゲージの増加量は多くなる仕組みだ。また、セービングアタックなどのスーパーアーマー属性で攻撃を受け止めたダメージでもゲージは溜まる。

このリベンジゲージが50%以上になると、対戦前に選択したウルトラコンボが使用でき、ゲージの量でダメージも変わる。なお、S.C.ゲージと違って次のラウンドには持ち越せない。





◀50%以上溜まると、ゲージ全体が点滅してウルトラコンボが使える。ゲージの色は、選択したウルトラコンボがⅠなら緑、Ⅱなら紫になる。

■リベンジゲージの仕組み

- 受けたダメージ量に比例して溜まる
- ラウンド持ち越しがない
- ウルトラコンボを発動すると、ゲージがすべてなくなる

ウルトラコンボを決めれば一発逆転も可能!!



▶ウルトラコンボを発動すると画面が暗転し、派手な演出とともに大ダメージを与えられる。ⅠとⅡで性能が大きく異なるため、どちらを選択するかで戦術も変わりそうだ。

セービングアタック 肉を切らせて骨を断つ

セービングアタックは中Ⓟ+中Ⓚで出せる攻撃で、ボタンを押し続けておくことでタメが可能。このタメ中は相手の技を1回だけ受け止めることができ、ボタンを離すと専用の打撃を繰り出す。セービングアタックの効果はLV（タメ時間）によって変わり、LV2以上の場合は、ヒット時に相手を崩して一定時間無防備にできる。また、LV3はタメ時間が長いもののガード不能の攻撃となっている。なお、セービングアタックはダッシュやバックステップでキャンセルすることもできるため、うまく使いこなせば戦術やコンボの幅が格段に広がる。

■セービングアタックの仕組み

- タメ時間に応じて性能が変わる
- タメ中はスーパーアーマー属性が付く
- レベル3まで溜めると自動的に発動する
- タメ中やヒットorガード時は、ダッシュやバックステップでキャンセルが可能



◀崩れ状態の相手は完全に無防備。大技を決めるチャンスだ。

■レベルごとの違いや特徴

	セービングアタック LV1	セービングアタック LV2	セービングアタック LV3
当たり方	ノーマル：のけぞり カウンター：崩れ ガード：—	ノーマル：崩れ カウンター：崩れ ガード：—	ノーマル：崩れ カウンター：崩れ ガード：崩れ
出の速さ	速い → 遅い		
ダメージ&スタン値	小さい → 大きい		

カウンターヒットとは

相手が攻撃を出した直後に、こちらが出した打撃や飛び道具が当たるとカウンターヒットになる。ダメージが大きくなるほか、一部の攻撃でカウンターヒットするとやられ方も変化する。



◀相手がのけぞるので、普段は入らない攻撃がつながることもある。

スーパーアーマー属性 相手の攻撃を受け流す

スーパーアーマー属性が付いた攻撃は、相手の打撃や飛び道具を受け止めつつ攻撃を出し切ることができる。攻撃を受け止められる回数は基本的に1回（一部のキャラの特定のEX必殺技は2回も可能）だけで、相手の攻撃を受け止めた時点でスーパーアーマー属性の効果は消えてしまう。下でまとめている攻撃に対しては弱いが、使いどころを間違えなければ攻めの起点として大いに役立つだろう。なお、スーパーアーマー属性で受け止めた技のダメージは一時ダメージになる。

■スーパーアーマー属性が付く主な技

- 必殺技やEX必殺技の一部
- セービングアタックのタメ中

■スーパーアーマー属性の弱点となるもの

- 投げ技
- 多段ヒットする技
- アーマーブレイク属性が付いた技



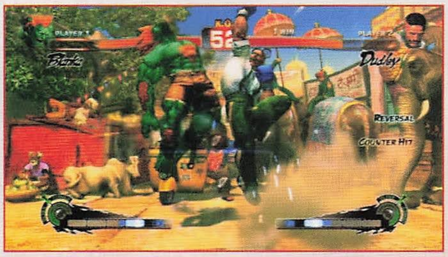
▲エル・フォルテの場合、スーパーアーマー属性が付いた攻撃で飛び道具を受け止めて接近。



▲タイミングが合えば、相手の硬直が解ける前にこちらの攻撃をヒットさせることができる。

アーマーブレイク属性 スーパーアーマー属性に打ち勝つ

アーマーブレイク属性は、下のように特定の打撃（必殺技やスーパーコンボ、ウルトラコンボ）に付加されており、各キャラで必ず1つは持っている。スーパーアーマー属性を無効化する効果があり、攻撃がヒットしたときは、相手にガラスが砕けたようなエフェクトが表示され、カウンターヒットになる。



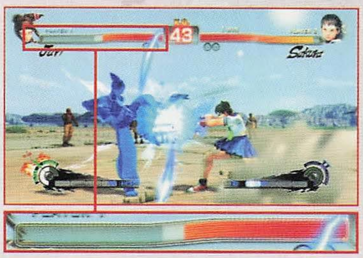
◀本来ならアーマーブレイク属性が付いていない攻撃でも、リバーサル（硬直が解けたと同時に打撃の必殺技などを出す）で出した場合は、例外としてアーマーブレイク属性が付く。

■アーマーブレイク属性が付く主な技

- 必殺技やEX必殺技の一部
- セービングアタックLV3
- リバーサルで出した打撃の必殺技やスーパーコンボ

一時ダメージ 時間で回復する特殊なダメージ

スーパーアーマー属性が付いた攻撃で相手の攻撃を受け止めると、受け止めたぶんのダメージが一時ダメージになる（リベンジゲージとスタン値は通常どおり増える）。一時ダメージは、基本的に時間の経過で徐々に回復していく仕組みとなっており、完全に回復しきる前に攻撃を食らってしまうと、一時ダメージがすべてなくなったうえでその攻撃のダメージまで受ける。ちなみに元のウルトラコンボである死点穴は特殊で、ヒット時に大量の一時ダメージを与える効果がある。



▲体力ゲージの白い部分が一時ダメージ。時間がたてば、白い部分が回復して体力ゲージに戻る。

■一時ダメージ中の行動による体力への影響

①一定時間が経過する



◀相手の攻撃を何も食らわなければ、時間とともに回復する。

③必殺技をガードする



◀削られるダメージぶんが一時ダメージから減少していく。

②何らかの技をくらう



◀一時ダメージが消滅し、その攻撃のダメージも受ける。

④さらに技を受け止める



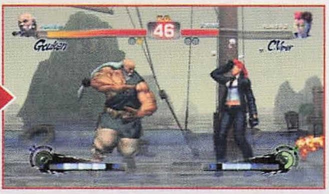
◀受け止めたダメージぶん、一時ダメージに上乗せされる。

気絶状態 続けざまに技が決まれば気絶させられる

スーパーコンボとウルトラコンボ以外の攻撃には、ダメージとは別にスタン値が決められている。相手の攻撃を立て続けに食らうと、このスタン値が蓄積されていき、スタン耐久値が一定以上まで溜まるとスタン（気絶）状態になる。スタン中は一定時間完全に無防備になるが、復帰したあとは、そのラウンド中はスタン状態になりにくい仕組みになっている。なお、蓄積されたスタン値は、一時ダメージと同じく、時間の経過で少しずつ回復し、短時間でゼロの状態まで戻る。



▲強パンチや必殺技など、スタン値の高い攻撃を立て続けに決めればスタンさせやすい。



▲スタンした側は、方向キーやボタンを連続で入力することで復帰までの時間を短縮できる。

固有システム そのキャラだけが持つ独自の戦術

特定のキャラには独自のシステムがあり、その代表が下で示した3つになる。ターゲットコンボは、比較的多くのキャラが持っており、特定の順番で通常技を出すことで連続ヒットする。ハイジャンプは、遠くから飛び込めるだけでなく、一部の通常技や必殺技をキャンセルして出すこともできる。装備アイテムに関しては、バルログとコーディーが使えるが仕組みが異なる。バルログは、仮面と爪に耐久値が設定されており、これがなくなると外れてしまう。一方のコーディーは、画面内に落ちているナイフを拾うことで、通常技の性質が大きく変わる。

■主な固有システム

- **ターゲットコンボ：**ヒットorガード時のみ、規定順どおりにボタンを押すことで通常技を連続で繰り出せる
- **ハイジャンプ：**↙or↓or↘の入力後に素早くジャンプすることで通常よりも高く、移動距離が長いジャンプになる
- **装備アイテム：**そのキャラのみ、装着したり投げたりできる道具。装着時は能力や技などが変化する



◀装備の耐久値がなくなると外れてしまうが、拾い直すことも可能。

■主な固有システム

固有システム	対象キャラクター
ターゲットコンボ	ケン、春麗、E. 本田、ガイル、ルーファス、エル・フォルテ、ガイ、いぶき、まこと、ダッドリー
ハイジャンプ	C. ヴァイパー、いぶき
装備アイテム	バルログ、コーディー

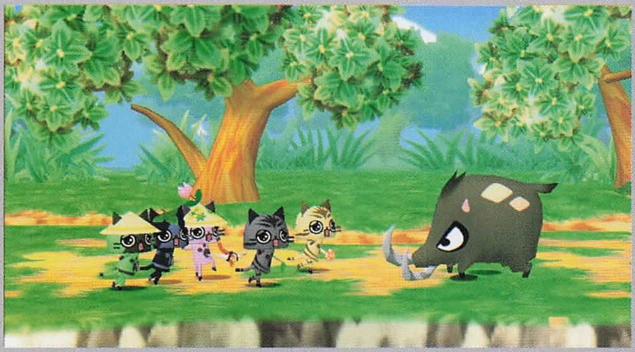


萌えるパソコン活用書
電撃PC
Dengeki
シリーズ第2弾！
好評発売中！
定価:1,500円
超解
エクセル
Excelたん
表紙・さし絵●笹井さじ
著●枚田 香／朝霞シキ（ストーリー）
エクセルのことなら私にまかせて♥
萌えるオリジナルストーリー
Excel解説記事
住所録
スケジュール帳
発注試算表
給与計算表
小遣い帳
償還表
トラブル解決
クロス集計表
ゲーム攻略にも使える関数!?
萌えるピンナップポスターが付いてくる♥
『電撃PC［超解］Windows7たん』好評発売中
シリーズ続々刊行中！
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
※定価は税込（5%）です。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
dengekiya 電撃屋
電撃のオンラインショップ リニューアルオープン!!
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索





モンスターハンターポータブル 3rd





モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI

電撃モンハン組合

今月のトピックス

『3rd』開発スタッフへのロングインタビュー



▲『3rd』のキーマンである辻本プロデューサーと一瀬ディレクターが、『3rd』に込めた熱い意気込みを激白！　長時間にわたるロングインタビューを完全収録!!

『3rd』の開発が決定したときの心境は？／本当に2010年末に発売されるのか？／メインモンスターとしてジンオウガを選んだ理由とは？／新たな拠点となるユクモ村の成り立ちとは？／『3rd』のハンターの初期装備のデザインの参考になったファッションとは？／どうして『MH』シリーズの世界観やデザインに和風のテイストを盛り込むことを考えたのか？／「いい意味でユーザーを裏切る要素がある」という言葉の意味は？／イメージカラーを赤にした理由とは？／**遊びの自由度の高さ。それは『MH』シリーズの根源です（辻本）**／なぜ温泉をクローズアップしたのか？／ダウンロードできる配信クエストはどうなるのか？／『3rd』に備えて『2ndG』や『3（トライ）』を遊び直すユーザーに対してアドバイスをするとしたら？／装備にも和風や東洋風のテイストが入ってくるのか？／農場はどのようになるのか？／ジンオウガをはじめとする新登場のモンスターは、いつ頃からデザインされ始めたのか？／『3rd』の方向性が固まったのはいつ頃なのか？／オトモアイルーの装備には、どんなデザインが存在するのか？／『3rd』で初登場となるフィールド、渓流のコンセプトとは？／狩りに連れていけるオトモアイルーを2匹に増やした意図とは？／どうして『2ndG』発売から2年以上の時間をかける必要があったのか？／開発スタッフが考える、一番大事にしている『MH』シリーズらしさとは何か？／イメージカラーを赤にするうえで意識した点とは？／フィールドでの採取はどうなるのか？／モンハンフェスタや夏期講習のようなユーザー参加型のイベントの予定は？／アクション部分のバランスは、今までのシリーズ作品以上に練り込まれているのか？／温泉にはどんな効果があるのか？／**本格派ACT。これは『MH』シリーズの外せない部分です（辻本）**／発表会で数多くのゲーム情報を公開するという案はスムーズに決まったのか？／『3rd』を開発するにあたって、特定のユーザー層を意識することはあるのか？／温泉にサルやアイルーが入りに来ることはあるのか？／『3rd』のアクションの感覚は、『2ndG』に近いのか、それとも『3（トライ）』に近いのか？／ナルガクルガを水没林に登場させた際に起こった、思わぬハプニングとは？／協力プレイがもっと楽しくなる仕掛けは用意されているのか？／『3（トライ）』で導入されたモンスターのスタミナの概念はどうなるのか？／ジンオウガの角に取り入れたデザインモチーフとは？／ジンオウガを野球の球に例えると、どんなモンスターなのか？／ゲームボリュームはどのぐらいの規模となるのか？／『3rd』でもギルドカードは存在するのか？／新モンスターのアオアシラやガーグァは、世界観的にどのような位置づけとなるのか？／**協力プレイ。これも『MH』シリーズにとって重要なファクターです（辻本）**／シリーズ作品に登場した大型モンスターに新たな攻撃は追加されるのか？／発表会のPVで、どうしてもユーザーに見せたかった武器とは？／プレイを重ねていくと腕が上達していくのを実感できるという特徴は、『3rd』でも不変なのか？／なぜ渓流に廃墟のような人工物を盛り込んだのか？／据え置き機の『MH』シリーズと携帯ゲーム機の『MHP』シリーズのコンセプトの違いや特徴とは？／テストプレイで2匹のオトモアイルーを連れて狩りをした際の感触とは？／**この3本柱が『MH』シリーズのコンセプトになっていて、これらを合致させて表現を変えると「誰でも参加できるネットワークアクション」となります（辻本）**

衝撃のタイトル発表から1カ月 ロングインタビューで探る『MH』シリーズと『3rd』の根源

空前の"狩り"人気を生み出し、国内出荷が400万本を突破したハンティングアクション『MHP 2ndG』。そんな『2ndG』を超えるべく、去る3月16日、シリーズ最新作『MHP 3rd』が発表された。『3rd』が目指すもの、そして『MH』シリーズが目指してきたものとは？ぶれることのない根源と、それを生かして発展をとげる姿とは？

モンスターハンターポータブル 3rd			
2010年末発売		価格未定	
PSP	ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数：1～4人	



遊びの自由度の高さ。

それは『MH』シリーズの根源です（辻本）

―プロデューサー辻本氏が語るキーワード その1―

遊び方の幅が広く自由度が高いことは、『MH』シリーズの特徴の1つ。ここでは、ゲームの概要やハンターの拠点、狩りのパートナーとなるオトモアイルーといった『3rd』の大枠を紹介することで、"遊びの自由度の高さ"の下地を探る。

遊び方を縛らない懐の深さやACTが苦手でも楽しめる工夫が存在

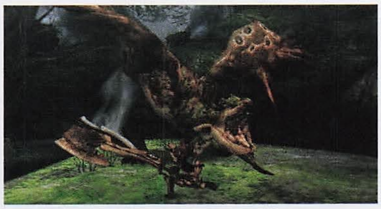
『MH』シリーズの主人公はハンターで、主にモンスターを狩ることが目的となる。この"モンスターの狩猟"というテーマを中心に"クエストを受注して目的を達成する"というわかりやすい流れがあるので、誰でもすんなり遊び始められるという特徴がある。入口自体はシンプルだが、ゲーム中には多くの要素が用意されており、遊び方に縛りが少ないのがポイント。1つの道筋に沿ってクリアを目指すのではなく、モンスターを狩る際の武器選びや狩猟方法は自由で、そこに不正解は存在しない。また、ACTというジャンルが苦手な人でも楽しめるように、拠点には便利な施設があり、狩りを手伝ってくれるオトモアイルーも用意されている。多種多様な遊び方が想定されているだけに、自然とその自由度も高くなっているのだ。



▲効率を求めるもよし、オトモアイルーを愛でるもよし。どんな遊び方でも不正解ではないという懐の深さは大きな魅力だ。

世代を超えて楽しまれている『MH』シリーズの魅力の秘密

老若男女を問わず、幅広い層から人気を集める『MH』シリーズ。その理由の一端は、初代『MH』がネットワークゲームとして開発されたことにある。多くのプレイヤーが参加することが前提となるネットワークゲームは、オフラインのゲームよりも間口の広さや親しみやすさが重要となる。そういった気持ちは殺伐さを感じさせない『MH』シリーズ独特の世界観へとつながり、誰もが安心して入り込める間口の広さへと結びついていった。遊び方の幅広さだけでなく、こういった世界観の親しみやすさ、直感的な操作で遊べるアクション部分やクエストを中心としたわかりやすいゲームの流れなど、さまざまな要素が絶妙なバランスで結びついているからこそ、『MH』シリーズは世代を超えて誰もが楽しめる作品となったのだ。



▲"狩り"というテーマでありながら、世界観が殺伐としていない。独特の親しみやすい雰囲気は『3rd』にも受け継がれている。

遊びの自由度の高さは『3rd』でどう表現されるのか① ゲームの概要

モンスターの狩猟を主軸としたシンプルながら奥深いシステム

ハンターとなってモンスターを狩る。ある意味、この一言ですんでしまうほど、『MH』シリーズのゲーム概要はシンプルだ。左下の図に示したように、拠点（村）でクエストを受注してフィールドに向かい、そこで目的を達成（主にモンスターの狩猟）するのが基本の流れとなる。また、RPGのような経験値によるレベルアップは存在しないため、ハンターの強化は主に装備品で行うことになる。装備品を作成、または強化するために必要な素材となるアイテムは、狩猟したモンスターからの剥ぎ取りやフィールドでの採取などで入手可能。強力な装備品をどんどん作りたくなるという物欲が連鎖する仕組みも、『MH』シリーズならではハマるポイントといえる。



クエスト形式でゲームが進行

◀拠点（村）でクエストを受注して、フィールドで狩りを行う流れが基本。テンポよく遊べるので、とても気軽にプレイできる。



メインとなるのは大型モンスターの狩猟

◀ハンターを丸呑みできそうなサイズのモンスターが出現。ハンターの主目的となるのは、こういった大型モンスターを狩ることだ。



『3rd』のハンターの初期装備

主人公はモンスターを狩るハンター

ハンターとはモンスターの狩猟を生業とする者で、ギルドに舞い込んでくるクエストをこなして生計を立てている。クエストの内容は、主に村の周辺に生息するモンスターの狩り。武器を手に、危険なフィールドに足を踏み入れて狩猟を行う。

●シリーズ作品を例としたゲームの基本的な流れ

村長やギルドの受付嬢からクエストを受注

基本的にクエストは、村長や集会所（『3rd』では集会浴場）にいるギルドの受付嬢から受注できる。準備を終えたら、フィールドへと出発。

拠点(村)でクエストの準備を行う

クエストを終えて帰還

クエストを受注して出発

フィールドで狩猟や採取を行ってクエストの目的を果たす

クエストの種類が非常に多彩

クエストを行うフィールドとそこに生息しているモンスターの種類は多く、モンスターを狩猟するクエストだけでもかなりの数が存在する。そのほかにも、特定のアイテムを集めるクエストや、重いものを運搬するクエストなどがある。

フィールドでの狩りは本格派ACT

フィールドでは複数のエリアを移動しながらモンスターを狩ったり、指定されたアイテムを集めたりする。大型モンスターはエリアを移動するため、立ち回りやすいエリアを選ぶ、逃げたモンスターを追うといったテクニックも問われることに。

●シリーズ作品を例とした物欲フローチャートの例

強くて新しい武器Aが欲しい!!

武器Aを作るためにはモンスターAの素材が必要

- モンスターAが強くて狩れなかった
  - モンスターAが強くて狩れないからモンスターBを狩ることに → モンスターBを狩るために有効な武器が欲しくなる！
  - モンスターAを狩るための準備をすることに
    - モンスターAに有効な武器Bを作ることに → 武器Bに必要な素材を持つモンスターを狩るための武器が欲しくなる！
    - フィールドでコツコツ採取をして、狩猟用のアイテムを補充することに → モンスターAを狩れるようになった
- モンスターAを狩ることができた
  - 素材を集めて武器Aを作れた → より強いモンスターを狩るために、また新しい武器が欲しくなる！

物欲の連鎖は続いていく!!



『3rd』ディレクター
一瀬 泰範 氏
『3rd』をはじめ、すべての『MHP』シリーズにディレクターとして携わる。辻本氏とともに『MHP』シリーズを超大作に育て上げてきた、こだわり派のディレクター。

『3rd』プロデューサー
辻本 良三 氏
『3rd』の敏腕プロデューサー。『2nd』『2ndG』『MH3（トライ）』でもプロデューサーを務め、『MHP』『MH2（ドス）』ではアシスタントプロデューサーを担当。

『MH』シリーズが目指してきたものと『3rd』が目指しているもの

シリーズの不変的なコンセプトと、最新作として目指すべきもの。両者が融合する姿をたどった、20,000文字超のロングインタビュー。

『2ndG』の延長線上ではないスタンスで制作される『3rd』

――まず最初に『3rd』の開発が決定したときの心境はいかがでしたか？

辻本良三氏（以下、辻本。敬称略）：『MHP』シリーズは『2ndG』で大きく成長できたタイトルなんですが、次の作品では『2ndG』の延長線上のものではなく、感覚的に新しいものを作りたいと考えました。そうなると当然、自然の流れで『3rd』になりまして、『MHP』シリーズのナンバリングタイトルという点を考えたとき、さて、どういうものにするべきかというところをいろいろ考えるわけです。参考のためにさまざまな人に意見を聞いてみると、どうやら『2nd』から『2ndG』へ推移した際のイメージを、みなさんが強く持っている印象を受けました。でも、今回作るべきは『3rd』である。『2ndG』からのデータの引継ぎが欲しいとか、さまざまなところからもそういった意見が出るわけですが、それをすると『2ndG』のような作品を作ることになってしまう。だから、その点はすごく割り切って考えることにしました。でも、いろいろな人の認識をいわゆる『2ndG』の延長線上の作品ではなく、『MHP』シリーズのナンバリングタイトル最新作『3rd』なんですよ！　というところに持っていくのが結構大変。延長線上から切り離して、そういう気持ちでみんないこうよ！　といった話を開発外にも持ちかけ、『3rd』の方向性を決めるまでに実は時間がかかった感じです。

――そうした方向性が固まったのは、だいたい何年ぐらい前ですか？

辻本：『2ndG』の開発が終わって、そのあと少し休んで……そうですね、『2ndG』が発売されてから数カ月後のことですね。

――ということは、『2ndG』の発売後にすぐ開発をスタートされた感覚でしょうか？

辻本：開発スタートというよりも、正確には構想のスタートですね。

一瀬泰範氏（以下、一瀬。敬称略）：企画を練る段階がこの時期にあたります。『3rd』は個人的にとても作りたかったタイトルなんですけど、今までの『MHP』シリーズは実は開発期間が短く、企画の練り込みにあまり時間がとれなかったので、今回はとことん練り込んでみたかったんです。『MHP』シリーズを通じて、さまざまな積み重ねはできているので、ゲームシステムのノウハウは溜まっている。それを踏まえたうえで、じっくりと『3rd』ならではの企画を練って、さらに今までは実現できなかったけど温めていた企画を再度検討したりして。とにかく新鮮な『MHP』最新作を作ってみたいという気持ちは強く持っていました。

――例えば『2nd』の場合、前作の『MHP』があって、それに加え『2（ドス）』があり、それらがベースになって作品が組み上げられている印象を受けました。登場モンスターとかフィールドとか、あくまでも一面的な見方ですが、『MHP』に『2（ドス）』の部分を加えて進化したという印象が『2nd』にはあったように感じたのですが、『3rd』はそういったことではなく、根本部分から練り込むというスタンスですか？

辻本：『2nd』のスタンスは、そもそもそういうことではありません。『2nd』は『MHP』シリーズの2作目を作るなら何をしたらいいのか？　という考え方で作っていて、その結果として『2（ドス）』からのモンスターもたくさん登場しています。『MHP』シリーズは携帯ゲーム機であるから、何を入れ込むべきかという点をすごく考えたうえで構成されたゲームなので、そのことを考

Part2（P.81）へ続く

遊びの自由度の高さは『3rd』でどう表現されるのか② 拠点

新たな拠点となるのは温泉を備えるユクモ村



ユクモ村の全体図

『3rd』でハンターの拠点となるのは、山間の谷に湧き出た温泉を中心に栄えるユクモ村。プレイヤーが訪れるまでは、特定のハンターを雇わず、湯治に訪れたハンターに村の安全を守ってもらってきたという。まだすべての施設の詳細は明らかにされていないが、各種ショップやハンターの装備の変更などを行う自宅など、おなじみの施設は存在している。



村長

村長と集会浴場の女将を兼任する竜人族の女性。村人や湯治客からの人望が厚い。



中央通りをはさむ形で多くの施設が立ち並ぶ

◀左は狩りに役立つアイテムを扱う雑貨屋、右は装備品を扱う鍛治屋となる。



美しい景観を備えた山奥の温泉村

▲山奥の谷に湧いた秘湯を中心に作られたユクモ村。紅葉に包まれた村の各所からは、湯気が立ち上っている。

集会浴場 ギルドの集会所と温泉が併設された重要な施設

クエストを受注できる集会所と露天風呂形式の温泉（入るとステータスアップ）があり、そのほかにもショップやアイテムボックスのようなものが確認できる。狩りの準備に役立つ温泉と集会所が同じ場所にあるほか、ハンターの自宅とも直接行き来ができる作りとなっており、協力プレイの際に、よりテンポよく遊べるようになった。



温泉に入るとステータスアップ

◀露天風呂形式の温泉。シリーズ作品における食事のように、ステータスアップなどの恩恵を受けられる。

受付嬢

集会浴場のギルドにいる新人受付嬢で、元気だが空回りも多い。幼少の頃に訪れたユクモ村に憧れて、自らこの村への配属を志願したらしい。



『MH』シリーズの系譜 拠点の施設編

施設の種類はこんなにも豊富

アイルーが食事を作るアイルーキッチン、初心者用の練習と上級者用のやり込みを兼ねた訓練所、素材を集められる農場など、『MH』シリーズには多種多様な施設が登場してきた。『3rd』では温泉がアイルーキッチンのかわりになり、農場は存在が判明している。ちなみに『2（ドス）』には、ペットにしたモンスター同士を競わせる大闘技会も存在した。

モガの森

村と直結した特殊なフィールドで、クエストを受注することなく自由に行き来が可能。素材集めに役立った。


3(トライ)

ポッケ農場

農場は『MHP』シリーズの代表的な施設。虫や鉱石など、幅広い種類の素材を手軽に集められる。


2ndG

遊びの自由度の高さは『3rd』でどう表現されるのか③ オトモアイルー

連れ歩ける数が2匹になり、カスタマイズの要素も強化

武器、頭＆胴パーツの3カ所の装備を変更可能

装備ごとに性能が違い、外見だけでなく強さにも影響する。

オトモアイルーは、クエストについてきてハンターをサポートしてくれる頼もしい相棒。『2ndG』では1匹しかクエストに連れていけず、防具は着せ替えられるだけ（外見のみ変化）だったが、『3rd』では2匹まで連れていけるようになり、装備を変えるなどのカスタマイズもできるようになった。入手方法や効果などの詳細はまだ明かされていないが、オトモアイルーの装備はかなりの種類が用意されているようだ。



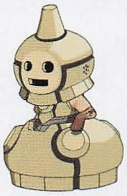
カバンをかけたオシャレな軽装備

◀紫色を基調に2色のラインが入った防具。ドスジャギィのエリマキを連想させるマント風の胴パーツが特徴的だ。



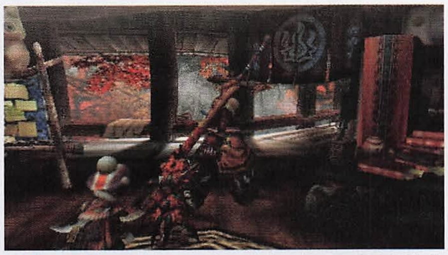
暑さに強そうな真紅の鎧

◀リオレウスを模しているかのような真紅の甲殻と漆黒の棘が特徴的な防具。かわいいオトモアイルーが凛々しい姿に。



ほぼ全身をおおうフルアーマー型

◀ハニワのような頭パーツと、腰のあたりがふくらんだ胴パーツの組み合わせ。防御力は高そうだが、動きにくそう。



自宅でも集会浴場でもどこでも一緒

▲村内も自由に連れて回れるようになった。健気についてくる2匹のオトモアイルーに、より愛着が増すはず。



斬れ味が鋭い大剣のような武器

◀大型モンスターの尻尾を切断できそうな重厚感がある剣。



ネコの形をしたかわいいハンマー

◀ハンマーなので、モンスターを気絶させられるのかも。

『MH』シリーズの系譜 アイルー編

ハンターをサポートしてくれる心強い存在

アイルーは初代『MH』から登場しており、フィールドに生息するだけでなく、食事を運んでくれたり、力尽きたハンターをベースキャンプに運んでくれたりと活躍した。『2（ドス）』では雑貨屋の店主や美容師など幅広い仕事をするタイプが登場。さらに『MHP』ではキッチンアイルー、『2ndG』ではオトモアイルーと、活躍場所を増やしていった。

『3(トライ)』ではチャチャがパートナーに！

奇面族の子供が『3（トライ）』では狩りのオトモに。仮面を付け替えることで行動や強さをカスタマイズ可能。



キッチンアイルー

『MHP』で初めて登場した料理を作ってくれるアイルー。ハンターのステータスが一時的に増減する食事を作ってくれるほか、生肉などを焼いてくれることも。



ネコートさん

『2ndG』に登場したアイルーで、村長上位クエストを紹介してくれる。知的なしゃべり方をするのが特徴。



美容師アイルー

ハンターの髪型や髪の色を変えてくれる美容師のアイルーで、『2（ドス）』に登場。カリスマ美容師も存在。



期待 ～遊びの自由度の高さへの注目ポイント～

オトモアイルーの自由度がアップ! どんな2匹を育てるか、今から楽しみ♪

そもそもが遊びやすい『MH』シリーズのなかでも、携帯ゲーム機で展開している『MHP』シリーズは特に気軽に遊べるような工夫がされてきました。その代表例である農場やオトモアイルーは『3rd』にも登場するということで、シリーズファンとしては一安心。なかでもオトモアイルーは大幅にパワーアップしたので目が離せません！　連れ歩ける数が増えただけでなく、どうやらいろいろな要素が増えているようで、とにかく期待が高まるばかりです。狩りが楽になるのはもちろん、装備をカスタマイズできる部分も楽しみですね。カスタマイズの幅はかなり広いようなので、今までよりも一層自分好みのオトモアイルーへと育成できそうです！

えると『3rd』の開発スタンスは『2nd』と一緒です。そういうところに関して『3rd』はスムーズに進んでいるわけですが、一方で『2nd』から『2ndG』に推移した際に、人気的にもゲーム内容の詰め込み具合的にもいろいろと飛躍したところがあったので、ユーザーのみなさんの期待や要求も『2nd』のときとはずいぶん変わっていると思います。だから『3rd』に導入する"考え方"は、『2nd』の頃から大きく変化してるので、するべきことがたくさん出てくる。それを1つ1つ整理していって、これだったら『3rd』になるよね！　というところをまずは確立させました。本格的な開発のスタートはそこからですね。

一瀬：『3rd』を開発するにあたって、たんに要素を付け足すだけだったら、極論を言ってしまうと、特に考えずにできてしまう作業だと思うんですよ。だから、ゲームシステムはシリーズを通じて確立されているけど、そのほかの部分については、本当にゲームをイチから作り直すというスタンスをとっています。例として、回復薬って本当に必要なのか？　というところから再考・検討していると考えてください。今までのシリーズにはあった要素も『3rd』でどのように扱うべきなのかを吟味したうえで、足したり引いたりしています。もちろん『MH』シリーズの根幹の部分、触るべきではない部分はそのままです。シリーズとしての根幹を残しつつ『3rd』で何をするべきか？　これを突き詰める一環として、アイテムしかり、モンスターの行動しかり、ステージしかりと、すべての要素の存在意義を検証し直していると考えてもらえればいいと思います。『2ndG』のときのノウハウとか、ユーザーのみなさんの意見だったり、自分達の感じた部分だったりを全部ひっくるめて、『3rd』をどうしていくか考えました。当然、進めていくうちに、ここは改善したほうがいいといった意見が出てきますので、要素を整理するのに結構時間がかかりました。

――その結果が、先日の『3rd』の発表会で辻本さんがおっしゃっていた「いい意味でユーザーを裏切る要素がある」というところに関連していますか？

辻本：まだ、みなさんは『2ndG』のイメージが強いと思うんですけど、それを引っくり返し、『2ndG』の延長線上にあるものとは異なる感じに『3rd』はなっています。村のイメージもそうですし、『3rd』全体のイメージもそうだったりしますし、ユーザーのみなさんから「そうきたか！」とも言われました。いい意味で想像外に行けたんじゃないかなと思います。

一瀬：今回の『3rd』は、ストレートど真ん中の直球勝負という内容にするため、徹底的に各所を吟味しています。そのうえで、みなさんが想像していることよりも先に進んだものにしたい……といった感じですね。

お風呂がやりたくて和風？ そこから派生する発想の数々

――『3rd』を開発するにあたって、特定のユーザー層を意識することはありますか？　また『MH』シリーズの開発において、そういったことはありましたか？

辻本：ユーザー層を特定することは、まったく考えていません。『3rd』はもとより『MH』シリーズには、コミカルな部分だとか、すごくガッツリした男らしい部分だとか、いろいろなテイストが入ってるじゃないですか。これがずばり答えです。テイストの限定はユーザー層を特定することになってしまいますから、『MH』シリーズにはそぐわないわけです。

一瀬：『MHP』シリーズは、嬉しいことにユーザー層の幅がすごく広がっていて、男女問わず学生の方から年配の方、場合によっては家族まで、さまざまな方に楽しんでいただいています。大抵のゲームは、ターゲット層が中学生だったり高校生だったりと、はっきりしていることが多いのですが、『MHP』シリーズは『2nd』の頃から特にユーザー層を設定せず、みんなが楽しめるということを重視して作っていますね。今まで受け入れられていた部分を横に置いて、変にこっちの人達にも、あっちの人達にもウケを狙わなければ……といったような、複数に手を出して軸がブレるようなスタンスは、今までもこれからもとることはありません。言い換えれば、ある部分が好評で、それによってユーザーのみなさんに楽しんでいただいているのに、別のところを変に水増ししていくと、結局は従来の好評だった部分を楽しんでくれていた方々を裏切っちゃうことになるじゃないですか。だから、そういう部分は徹底的に守っています。そのうえで、作っている僕達自身が遊んでみたいと思えるもの、おもしろいと思うから今回ちょっと入れ込んでみよう！　といった提案を『3rd』には盛り込んでいます。1つわかりやすいところだと、今回は村などに和風のテイストを入れ込んでいますが、これは今までの『MH』シリーズとは違う一面でして、世界観方面の新提案を『3rd』で試してみたわけです。

――和風という言葉が出ましたが、なぜ今回、和風を採用されたのですか？

一瀬：お風呂！　『MHP』の頃からお風呂をやりたかったんですよ!!

辻本：一瀬がずーっと言ってたんです。お風呂やりたい、お風呂やりたいって（笑）。

一瀬：この企画は長い間温めていて、『MHP』の頃からお風呂に入るシステムをどうやったら実現できるのかを真剣に考えていたんですが、開発スタッフといろいろ検討した結果、アイルーキッチンが採用されることになりました。それでも諦めきれず、『2nd』のときもお風呂のシステムを考えて、『2ndG』のときもまた考えて（笑）。『2nd』ではその名残として、ポッケ村の集会所の前に温泉があるんですよ（笑）。

――ぶっちゃけ、なんでお風呂なんですか？

一瀬：人の行動に、食べるとか、寝るとかってあるじゃないですか。人の日常の行動のなかのそれら以外のもので、生活感があるのはなんだろうと話をしているときに、お風呂だったり、洗濯だったりといった案が出てきたんです。でも、さすがに服を洗うのは、なかなかゲームにしにくいなと思いまして……（笑）。

辻本：クリーニングアイルーとかいたり（笑）。

一瀬：生活感はあるんですが、洗濯をゲームに生かせるかというと……それでスキルが発動したりとか、あまりいい案が出なかったので（笑）。だから、洗濯よりはお風呂というキーワードのほうが、いろいろ夢の広がりがあるなあと。なんとか組み込みたいと思い続けて、数年越しに実現しました。今回の『3rd』であらためてネタを出し合い、開発スタッフと一緒に実際に取り組んでいった感じです。それとは別に和風というテイストもやってみたいネタとしてあげていました。このテイストはお風呂というキーワードと相性がよく、そこから和風のテイストも広がっていき、「温泉」をもとにいろいろ発想したりして、各所につなげていきました。

――今のお話ですと、お風呂をやりたいから和風のテイストになったともとれますね（笑）。

一瀬：そういうこともないことはないです（笑）。いくつかお風呂以外のテーマやネタも出したんですけど、話の広がりとか、とっかかりとか、一番こう、身近なもののほうが、想像をふくらませやすかったりしますよね。

辻本：なんだか和むじゃないですか。生活に近いところにありながらも、誰もがプラスに考える行動のなかで、和むもの。その1つがお風呂で、そこからはすぐに温泉という発想につながり、じゃあ温泉を主にしている村ってどんな感じなんだろう？　と進んでいきました。

一瀬：先ほども言いましたが、和風というテイストもやってみたいと考えていたので、お風呂が先か、それとも和風が先かというのは、正直微妙なところですね。いくつかキーワードを散りばめたとき、その2つの相性がよかったのは間違いありません。

――和風のお話の続きになりますが、『3rd』のユクモ村を見て思ったのですが、和風というよりは、いろいろな東洋のテイストが入っていると思われます。何か参考されたものはありますか？

一瀬：村はハンターの拠点であり、プレイヤーが必ず何度も訪れる場所なので、江戸時代の城下町の町並みのように完全な和風にしてしまうのはNGでした。『MH』シリーズの世界のテイストって、いろいろな文化が混ざり合って構成されていて、ハンターの装備にしても西洋の甲冑のようなものがあったり、民族衣装のようなものがあったりと、とにかく多種多様です。そのため、そういうものが村になじまないと、村がすごく浮いてしまうんですよね。だから、和風のテイストは軸にするけど、広い意味でのアジア圏の要素、中国や東南アジアなどの要素を足し込んでいって、現在のユクモ村のテイストに近づけた感じですね。

辻本：寒い地方にネイティブな要素が存在する『2nd』と、テイストの入れ込み加減は同じになります。今回は和風に東洋のテイストが入っていますが、これまでのような『MH』シリーズの世界ですよ！　としっかり言えるバランスになっていると思います。

――そういえば、『3rd』の世界におけるユクモ村の成り立ちはどんな感じなのでしょうか？　設定的な面をお聞かせください。

一瀬：山間にあるユクモ村は、秘湯から発展していった村という設定です。ハンターが療養のために通ったりするとか。温泉の湯気が立っているため、温かみとか、どこか安心感も出ているんじゃないかと。

辻本：集会浴場の外観に描かれている丸いマークがユクモ村のマークです。

一瀬：『2ndG』のポッケ村のマークは太陽の形をしていましたが、今回は湯気が立っているイメージや村の紅葉をもとにして、このマークを作りました。イメージのしやすさがポイントです。

――山間にあって治癒に役立つ秘湯ということは、温泉にサルが入ってきたりしますか？　傷を負ったアイルーが入りに来るとか？

一瀬：その世界では、あるかもしれないですね（笑）。ゲーム中ではそういうシーンはないですけど。

――武器や防具を装備したまま温泉に入ることはできますか？　PVではタオルを巻いて入っていましたが。

一瀬：浴場スペースに行くと、温泉に入る姿になります。

――もしかしたら、自分で防具を外して行かないといけないのかなと思っていました（笑）。

一瀬：そこはゲーム中のハンターが、がんばって瞬時に着替えてくれます（笑）。

――あっ、肝心なところを聞き忘れていました。温泉に入ると、どんな効果がありますか？

一瀬：まず、今回はアイルーキッチンがありません。そのかわりの要素となるのが温泉なんです。つまり、温泉に入ることでステータスアップなどの効果が得られたりします。集会浴場は、いわゆる集会所の中に温泉がある作りになっているので、みんなで集会所クエストをプレイしているときでも、テンポよく利用できますよ。

辻本：集会浴場の真横に自宅があり、ロードは入りますが集会浴場の中から自宅に行けるようにしました。自宅と集会浴場の間に渡り廊下があるようなイメージを持っていただければ。

――なるほど。いろいろと便利になった感じですね。ところで、ふと思ったのですが、山間の秘湯から発展したユクモ村をはじめ、『MHP』シリーズは、山が舞台になることが多いように思えます。『2nd』と『2ndG』のポッケ村は、雪山の村ですし。村を作るうえで、山をベースにして考えることはありますか？

一瀬：正直、たまたまです（笑）。『2nd』のときは『2（ドス）』に雪山が登場したので、そこをベースにしようと考えた結果、雪山の山腹にあるポッケ村となりました。いろいろな資料で寒い地方を調べていって、開発スタッフと刷り合わせていった感じですね。地形に関しては、『MHP』のときのココット村が平たんな地にある村だったので、今度は起伏に富んだ村を作りたいと考えたところ、ポッケ村のような高低差のある感じになりました。『3rd』のユクモ村は、『2nd』のときとは考え方が違って、村の中心になるものは何かというところをまず考えました。今回のキーワードにお風呂というか温泉があったので、集会浴場の建物を村の中心に置こう。そして、それを効果的に見せるために、村の形状があのような集会浴場を見上げる形になったんです。これには秘湯つながりで、「山間の」というキーワードが一番先に思い浮かんだことも影響しています。そういうわけで、今回も山が村に関係することになりましたが、特に村を作る際に山にこだわっていることはありません。

――『2nd』だと雪で冬、今回の『3rd』では紅葉で秋という組み合わせになっていると思います。作品ごとに季節を表現するというテーマがあったりしますか？

一瀬：それも、たまたまですね（笑）。

――でも、そういえば『3（トライ）』は海辺だからか夏っぽいですよね？

辻本：四季というよりも、そのタイトルのテーマのイメージですね。

Part3(P.83)へ続く



本格派ACT。

これは『MH』シリーズの外せない部分です（辻本）

―プロデューサー辻本氏が語るキーワード その2―

ハンティングアクションと銘打たれているように、『MH』シリーズのジャンルは本格派ACTである。武器のアクションやモンスター、フィールドは『3rd』ではどう表現されるのか？ ここでは“本格派ACT”の肝となる部分を紹介していく。

開発初期から存在した巨大な武器とモンスター

本格派ACTというジャンルは、そもそも初代『MH』の基本コンセプトの1つだったという。具体的には「大きな武器を振り回して、巨大なモンスターを狩るACT」。このコンセプトは、まさに『MH』シリーズの根源としてシリーズ作品全体に当てはまる。デカくて強いモンスターが、説得力のある攻撃を仕掛けてくる。そんな相手だからこそ、立ち回る際の緊張感がすさまじく、狩り終えたときの達成感も大きくなる。モンスターを狩るための武器のアクションが作り込まれているからこそ、狩りの楽しさが増大する。フィールドの種類が多彩だからこそ、狩りが単調にならない。ハンターが狩るモンスターとハンターが扱う武器、そして狩りの舞台となるフィールドは、本格派ACTの観点から見た場合の核となる要素である。



▲巨大な武器を振り回して、巨大なモンスターを狩る。このコンセプトは、最新作の『3rd』においても当然継承されている。

数々の事例から証明される本格派ACTとしての完成度の高さ

ハンターが扱う武器は種類（大剣や太刀など）ごとに独自のアクションが用意されており、武器を変えることで別のACTを遊んでいるかのような新鮮な感覚を味わえる。同じモンスターを狩るにしても、武器の種類が違うと狩り方やプレイ感覚が大きく変わるほど、そのアクションの作り込みは半端ではない。それでいて武器によるアクション一辺倒ではなく、モンスターの動きを止められる罠や、大ダメージを与えられるタル爆弾など、アイテムを利用した狩り方も用意されている。狩猟方法、ひいては武器以外のアクションの幅広さも『MH』シリーズの魅力といえる。そして何より秀逸なのは、自分の腕が上達していく喜びを味わえること。本格派ACTとしての完成度が高いからこそ、遊べば遊ぶほどうまくなっていくのだ。



▲理不尽ではない絶妙なゲームバランスだからこそ実感できる、自分の腕前が上達していく喜び。これも狩猟の楽しみの1つ。

本格派ACTは『3rd』でどう表現されるのか① 武器のアクション

『3（トライ）』が初登場のものを含めて武器は全12種類

『3rd』に登場する武器の種類は、これまでの全シリーズ作品のなかで最多となる12種類。『2ndG』に登場した11種類すべてを使うことができるほか、『3（トライ）』で初めて登場したスラッシュアックスも用意されている。すべての武器のアクションが練り直されていることから、シリーズファンにとっては愛用する武器がどうなるのかが気になるところ。公式サイトなどで視聴できるPVを見ると、片手剣での盾攻撃やランスのカウンター突きといった『3（トライ）』で採用されたアクションが存在するほか、ガンランスでモンスターを叩き斬るように武器をまっすぐ振り下ろす攻撃、ガンランスを一回転させながらリロードするアクションなど、これまでになかった新しいアクションの存在も確認できる。



『3（トライ）』で初お目見えのスラッシュアックスも使用可能

◀斧モードと剣モードがあり、モードを変更すると攻撃アクションがガラリと変わる。2つの武器を装備している感覚を味わえる特殊な武器だ。



『2ndG』でおなじみの11種類の武器も勢ぞろい

◀狩猟笛やガンランスなどを含めて、『2ndG』に登場した11種類の武器もすべて使用可能。いずれも『3rd』用にアクションが調整されるとのこと。

●シリーズ作品を例とした『3rd』に登場する12種類の武器の解説



大剣：ハンターの身長よりも巨大な分厚い剣。その大きさからゆっくり振り回すように斬るため、アクションの連係はやや遅め。溜め時間で攻撃力が変化する溜め斬りを使うことができる。



太刀：大剣に比べると細身だが、モンスターを斬るには十分な長さを誇る刀。武器を素早く振り回すのが特徴で連係が得意。攻撃を当て続けると練気ゲージが溜まり、攻撃力がアップする。



片手剣：ほかと比べると最もコンパクトな武器で、左手に剣、右手に盾を持つ。攻撃力は低いが、連係の素早さと動きの機敏さがウリで、全部武器中唯一、武器出し状態でもアイテムを使用できる。



双剣：両手に剣を持ち、ガードはできないが圧倒的な手数で攻撃できる武器。鬼人化という、スタミナを徐々に消費するかわりに攻撃力をアップさせるという独自のシステムを備えている。



ハンマー：重厚感のある鈍器を両手で持ち、モンスターを叩き潰すように攻撃する。スタミナを徐々に消費して力を溜めることができ、そこから多彩な溜め攻撃を繰り出せるのも特徴の1つ。



狩猟笛：ハンマーのようにモンスターを叩いて攻撃する武器だが、不思議な音色を発することもできる。特定の旋律を奏でると仲間にさまざまな恩恵をもたらすことができ、サポートにも便利。



ランス：左腕に長身の槍、右手に大きめの盾を持ち、主に武器を突き出して攻撃する。手数の多さとガードの固さが特徴で、ガードしながら即座に反撃する攻防一体のアクションも存在する。



ガンランス：ランスの形状の武器に、砲撃や竜撃砲といった最先端の攻撃機能を加えたもの。ガードの固さはランスと同等で、リーチの長さを生かした攻撃と砲撃を絡めた多彩な連係が魅力だ。



ライトボウガン：比較的軽い素材で作られた遠距離武器で、弾を撃ち出してモンスターを攻撃する。弾の種類は豊富で、動きが機敏なのも特徴。速射という弾を連射する機能を持つものもある。



ヘビィボウガン：ライトボウガンと同様に、さまざまな弾を撃ち分けて攻撃する遠距離武器。武器が重くて動き回りにくいが、遠距離用の武器としては攻撃力がかなり高く、とても頼りになる。



弓：モンスターを射抜く遠距離用の武器。2種のボウガンは弾数に制限があるのに対し、弓は無限に矢を放てる。特殊な効果を発揮するビンを装着できるほか、力を溜めることで矢の種類が変わる。



スラッシュアックス：斧モードと剣モードを使い分けられるのが特徴。スラッシュゲージを溜めることで一定時間剣モードに変形でき、その際は付属しているビンの効果を利用することができる。

『MH』シリーズの系譜 **武器編**

武器の進化の過程を振り返る

初代『MH』の武器は6種類だったが、『MHG』で片手剣から派生した双剣が登場し、『2（ドス）』では新たに4種類が追加された。『3（トライ）』では、武器の種類がシェイプアップされたが、かわりに新たな武器や新アクションが追加され、個々の武器の特徴が際立つ形に。その顕著たる例がボウガンで、3つのパーツ（フレーム、バレル、ストック）を組み合わせる仕組みとなり、パーツの総重量でライト、ミドル、ヘビィの3種類に分類されるようになった。

●『MH』シリーズにおける武器の歴史

MH
大剣、片手剣、ハンマー、ランス、ライトボウガン、ヘビィボウガンが登場

MHG
双剣が登場

MH2（ドス）
太刀、狩猟笛、ガンランス、弓が登場

MH3（トライ）
スラッシュアックス、ミドルボウガンが登場

――『3rd』では、紅葉の色味のイメージがすごく強いように感じますが？
辻本：『3rd』のイメージカラーには赤を押し出しています。また、タイトルロゴのバックに赤を持ってきたり、村の建物に赤を使ったりしています。
一瀬：イメージカラーを押し出したいというのは、企画の段階から考えていまして、自然色で赤を出していくとなると、やはり紅葉がピッタリくるんですよ。ピンク色の桜は『MHP』で採用しましたし。村の建物などにも結構赤を使っていたりするんですが、そこもバッチリ合ったという感じです。作品ごとにテーマとして季節を持ってくるということはまったく意識していません。季節のゲーム的な概念自体は『2（ドス）』でありましたけど。『3rd』では、ゲームシステムに絡むことは一切ないですね。赤とか紅葉を強く押し出したイメージにしていくと、雅なイメージが前面に出てきてしまい、『MH』シリーズらしい雰囲気がなくなってきてしまいます。赤の使い方、紅葉の差し込み加減は、開発の初期からいろいろと試していますよ。
――お風呂、温泉、村という発想の流れと、赤をイメージカラーにしたというのが、印象としてどうしてもつながらないのですが、いかがでしょうか？　あと、ふと思ったのですが、今までの『MH』シリーズでイメージカラーについてお聞きしたことがなかったと記憶しています。例えば『3（トライ）』は、海のイメージから青かなとか、思い返すと作品ごとにテーマカラーがあるように思えますが、いかがでしょうか？
辻本：『3（トライ）』のイメージカラーは赤となります。イメージカラーに関しては、今までインタビューではあまり言っていなかったんですが、実はタイトルロゴのバックだったりフチの色だったりが、その作品のイメージカラーになっているんです。
――おお、なるほど。
一瀬：『2ndG』だと、樹海のイメージの背景が付く場合、イメージカラーが緑になります。『2nd』は背景ありの場合、水色から白がイメージカラー。『MHP』は濃い青色になりますね。
――ところで、『3rd』でイメージカラーを赤にした理由はなんですか？
一瀬：『MHP』シリーズのタイトルロゴを並べてみたときに、『3rd』であることが一目瞭然で認識できる色にしたいと思っていました。次に和風の部分を表現するうえで色味をゲーム全体で見た際、『MH』シリーズに登場する村とは印象を変えようとしました。据え置き機しかり、携帯ゲーム機しかりで考えてみたところ、ちょうど赤が空いていたんですよ。これによって、和風で赤というところがつながって、紅葉というキーワードが生まれます。さらに発想をつなげていったら、また違うものが生まれてくるんじゃないか……という流れで、発想をどんどん進めていきました。
――情熱の赤とか、そういったことで赤になったわけではなく、これまでのシリーズと和風という部分に即したとき、赤になったわけですね。
一瀬：そうです。あと、赤は厄除けなどの意味合いも含んでいたりします。
――それは確かに。ネイティブの人が身体などに塗る場合も赤が多いですし。
一瀬：村の装備にも赤を混ぜたりと、イメージカラーはところどころで使っていますね。
――装備のお話が出たところで、今回の『3rd』では装備にも和風や東洋風のテイストが入っているじゃないですか。装備全般を見て、そういったテイストのものは数多く存在しますか？
一瀬：そこは違います。ハンターの装備は和風や東洋風に偏っていることはなく、今までのシリーズと同様のバランスになっていますね。
辻本：和風とか東洋風とかはテーマとしては存在します。でも、ゲーム全体で考えたときに重要なのは、『3rd』が『MH』シリーズであることなので、そこは誤解されたくないかなと。
一瀬：あくまでも、そういう文化を持った村であって、『3rd』ではそこが拠点です、という感じです。
――『MH』シリーズのなかの1つのバリエーションであり、1つの見え方という感じですね。
辻本：そうです。今までにあった大陸のどこかにこの村があるのかもしれないし、異なる大陸かもしれない。
一瀬：そういった『MH』シリーズとしての大前提を守りながら、『3rd』のハンターの初期装備には、アジア系の衣装、袴やアオザイ、笠などを試してみました。
――編集部で初期装備のイラストを初めて見たとき、「あっ、モンハンフェスタのときに一瀬さんがはいていた、あのズボンだ！」という声が上がりまして（笑）。
一瀬：あのとき僕の中で流行っていたんですよ（笑）。現状では和風や東洋風のイメージのものを多く公開していますが、もちろん、今までのシリーズの雰囲気を持った装備も登場しますよ。
――ハンター装備とか、出てこなかったら驚きですね。
辻本：（笑）。
――ちなみに『3rd』の初期装備ですが、『2nd』の初期装備であるマフモフシリーズは、寒さに強いことから最初のフィールドの雪山で便利でした。そのあたり、今回はいかがですか？
一瀬：ぜひ、楽しみにしていてください。
――少しお話を戻して、村全般について。『3rd』では農場がかなり広いそうですが、これについては？
辻本：明らかに『2ndG』より広いです。アイルーキッチンが『3rd』にはないので、そのぶん何かしらの仕掛けがありますよ。
――あと、村人の人数は『2ndG』より多いですか？
一瀬：大きくは変わらないと思います。
――『2（ドス）』のように、村人と交流するような要素は入っていますか？
一瀬：そのあたりは、従来の『MHP』シリーズに沿っている感じですね。

オトモアイルーを2匹にした理由とそれによって変化する奇跡の頻度

――『MH』シリーズを振り返ると、例えば『3（トライ）』の場合、「水中」という、とても大きな象徴的な新要素があったと思います。今回の『3rd』では、そういった象徴的なものはありますか？
一瀬：『MH』シリーズとしてのおもしろさの発展形として、『3rd』ではオトモアイルーをクローズアップしています。『2ndG』でオトモアイルーが認知され、おかげさまで好評だったので、その部分を広げつつ、新しさを増やしていこうと考えています。基礎的な部分は『2ndG』を継承しているんですが、先ほどもお話ししたとおり、『3rd』として必要かどうかという点を含め、オトモスキルやレベルアップ、雇用の概念など、そういったところから、イチから練り直していると考えていただければ。
辻本：先ほど特定のユーザー層をターゲットにすることはありませんとお話ししましたが、ユーザーの方がプレイする際のシチュエーションの想定は、とても重要視しています。こういうシチュエーションだったら、ユーザーの方はどうするのかとか。1人でプレイするとき、みんなでプレイするとき、初心者がプレイするとき、上級者がプレイするとき、初心者と上級者が一緒にプレイするときなど、そういったさまざまなシチュエーションを踏まえて『3rd』を作っていますね。協力プレイに関しては、ある程度おもしろさが確立されてきていると考えていますが、でも1人でプレイすることも絶対にあるわけで、そこの部分に楽しさをプラスできないかなと。それが、オトモアイルーを2匹までクエストに連れていけることと、カスタマイズができることにつながっています。これによって、1人プレイ時の遊びの幅が『3rd』ではさらに広がっていて、ハンターである自分を強化していくのか、それともオトモアイルーを強化していくのかなど、いろいろと選択肢が増えていますよ。
一瀬：集会所クエストを1人でプレイすると、協力プレイのときと比べて難しいという話があって、なんらか改善の余地はないかと考えました。そして導き出したのが、オトモアイルーを2匹まで連れていけて、カスタマイズもできることです。変な言い方ですが、集会所クエストの難しさ自体を調整することは、もちろんできるわけでして、例えば、クエストの難しさをプレイ人数で割って1人のときはこのぐらい、2人のときは単純に2倍にするだけといった単純な調整は実は簡単。でもこのやり方だと、ゲーム性は変わらず数値が変更されているだけで、遊びとしての幅は何も変わらない。だから、そうじゃない方向をとりたかった。オトモアイルーが加わることによって、遊びの幅がすごく広がると思うんですよ。今まではオトモスキルを覚えさせても1匹だけしか連れていけなかったところが、今度は2匹まで連れていける。さらにカスタマイズもできるから、2匹に打撃系統の武器を装備させれば、気絶をより狙いやすくなる。でも、そうすると尻尾は切れない。だったら、片方は打撃系統にして、もう1匹には切断系統の武器を持たせておけば、気絶を狙いつつ、尻尾の切断も狙えるのでは？　こんな感じで、遊びの幅がどんどん広がっていくはずです。オトモスキルや装備の組み合わせによって、こっちはサポートを主軸にして、もう1匹は攻撃重視にしてみよう……とかもありかと。こういったところで、集会所クエストや難しいクエストを1人でプレイする際の遊びの幅を増やしていきたかったわけです。
――唐突ですが、『2ndG』のときのオトモアイルーがとても大好きで、初めて触れたときに感動した記憶があります。オトモアイルーの感動のポイントって、あえてマイナス的な見方をすると、偶然の産物というところがかなり多くて、ただそれがものすごくおもしろく感じられるところでもあると思います。『3rd』でオトモアイルーが2匹になるということは、今お話しした偶然に頼るわけではなくて、仲間として、ちゃんとこう装備も与え、オトモスキルも考え……といったところを遊びとして提供したいという意図にもとづくものですか？
一瀬：『2ndG』のときとオトモアイルーのスタンスが大きくブレることはありませんが、遊びの幅としてはご質問で言われているような部分は、『2ndG』よりも出てくると思いますね。
辻本：偶然性は、オトモアイルー自体をプレイヤーが動かせるわけじゃないから発生していると思います。オトモアイルーが2匹になり、プレイヤーがどんな2匹を連れていくかによって、その偶然性の確率を上げることができる。その結果、奇跡が起きるシチュエーションを多くしたりすることもできるはずです。
――ストレートにオトモアイルーをコントロールするというわけではなく、さらに言い換えれば、命令ができるとか、そういうことではないですよね？
一瀬：先ほども言いましたが『2ndG』のときと基本コンセプトは変わっていません。
――となると『2ndG』のオトモアイルーは、ときに心強いという印象でしたが、そのあたりのスタンスは変わっていないということですか？
辻本：まだまだ調整段階ですが、テストプレイで触ってみたら、オトモアイルーが2匹いると、すごく安心してプレイできて、結構奇跡が起こりやすい。あれ、なんだか奇跡の回数が減ってきたなと思ったら、やっぱり1匹が地面に潜っていたとか、奇跡が全然起きないなと思ったら、2匹ともいなかったりとか（笑）。
――やられると地面に潜る、そのあたりは変わってないんですね？
一瀬：そうですね。今まではオトモアイルーが1回がやられてしまうと、ハンターが1人だけになっている状況が結構長かったわけですが、2匹いれば、1匹が潜っていても残る1匹がいてくれたりします。でも、当然2匹ともいなくなる場合もありますが。
辻本：『2ndG』と比べて、2匹ともいないときのより心細いことといったら（笑）。ふと気づくと周りにいなくて、早く戻ってきて！　とか。やたらダメージ受けるな……と思ったら、オトモアイルーが2匹ともいないから集中的に自分が狙われている（笑）。
一瀬：そこに期待しているわけではないんですけど、オトモアイルーに心をあずけている感覚は、『2ndG』よりすごく大きいと思います。
――より一層、愛着が増す感じですね。
辻本：まさにそうです。2匹いるので、単純に段階も増えていますね。『2ndG』の場合、オトモアイルーが「いる」「いない」という2段階があったわけですが、『3rd』では「2匹いる」「1匹いる」「いない」という3段階があるので、先ほどの奇跡の起こりやすさ的な部分も、ふと気づくと自然に段階になっている。
一瀬：例えば、1匹のレベルを最大まで上げてしまったあと、次に新しいオトモアイルーを育てようと思ったら、またレベルが最初からになったりして、心細くなってし

Part4（P.85）へ続く

本格派ACTは『3rd』でどう表現されるのか② モンスター

3体の新モンスターのほか、おなじみのモンスターの姿も



狩りの対象となる個性的なモンスター
▲鳴き声をマネしてほかのモンスターを呼び寄せるクルペッコなど、ユニークなモンスターが多数存在する。



現在判明している『3rd』の新モンスターは、牙竜種のジンオウガ、牙獣種のアオアシラ、鳥竜種のガーグァの3体。牙竜種は『3rd』が初登場となる種であり、ジンオウガのほかにも牙竜種が存在するかどうか気になるところだ。そのほかに登場するモンスターとしては、ボルボロスやティガレックスなど、『3(トライ)』または『2ndG』でおなじみのモンスターの登場が明らかにされている。ちなみに『3（トライ）』で可能になった水中での狩猟は『3rd』では存在しないので、水中がメインであったモンスターは登場しないようだ。また、モンスターに捕食の概念が存在するかは不明だが、スタミナの概念はあるらしい。

雷狼竜 ジンオウガ

木々が生い茂る、起伏の激しい山や丘に生息するモンスター。青く輝く鱗でおおわれ、全身に流れるように硬質化した黄土色の甲殻が見られる。前に鋭く突き出した2本の角と極度に発達した巨大な前脚が特徴的で、繰り出す攻撃のパワフルさが容易に推測できる。雷狼竜と呼ばれていることから、強力な雷撃による攻撃を持つのかもしれない。



森を闊歩する翼を持たない巨竜
▲獲物を求めて渓流を歩く姿からは、威圧感がひしひしと伝わってくる。巨体を支える太い前脚は、獲物を一撃で仕留めるといわれている。



満月の夜に映える雷狼竜の遠吠え
▲ハンターの存在に気づいたのか、空を仰ぎながら咆哮を繰り出すジンオウガ。空気を震わすほどの爆音が、ハンターとオトモアイルーの耳をつんざく。



アオアシラ

前脚を器用に使い、好物のハチミツをなめたり、川で魚を捕まえたりするという。



ガーグァ

家畜として飼われることが多い鳥竜種。羽は退化していて、飛ぶことができない。

『MH』シリーズの系譜 **モンスター編**

ACTの要となる大型モンスターの歴史

初代『MH』では十数種だった大型モンスターの種類は、『G』で亜種が、『2（ドス）』で古龍種、甲殻種、牙獣種など新たな種の存在が判明し、『2ndG』では50種以上もの大型モンスターが登場するに至った。下に掲載しているように、すでに『3rd』でも多くの大型モンスターの登場が明らかになっており、その総数はかなりの数になりそうだ。

ティガレックス

『2nd』のメインモンスターとして、雪山や砂漠に登場。右の画面写真のように『3rd』では砂原に登場する。



ボルボロス

『3（トライ）』で登場した、土砂竜の異名を持つ大型モンスター。『3rd』でも砂原に生息しているようだ。



●『3rd』での登場が判明している大型モンスター

・アグナコトル	・ドスジャギィ	・リオレイア
・ギギネブラ	・ナルガクルガ	・リオレウス
・クルペッコ	・ベリオロス	・ロアルドロス
・ティガレックス	・ボルボロス	

まう。でも、今回は2匹連れていけるので、1匹はメインで育てておいて、もう1匹は代わるがわる、その時どきに合わせて入れ換えて、レベルもそこで上げていけば、常にある程度のレベルは確保できる。弱い1匹を育てつつ、別の強い1匹も連れていける的なことができるので、頼れる度合い（？）も上がっていると思います。
——さらに装備の要素が入ってきますよね？
一瀬：そこでまた戦略性が出てきて、奇跡の確率を上げられたり、モンスターに対しての攻略性が増したりします。気絶重視のオトモアイルーを2匹連れて行くとか。
辻本：装備はカスタマイズできるわけですが、現時点で発表している3種類の防具以外にも、まだまだ種類はたくさんあります。オトモアイルーだからできるデザインの防具が盛りだくさんですよ。ちょっとしたお遊びのデザインが入ったものとか。
——ハニワのような防具もありますよね。ハンターの装備ではありえない（笑）。
辻本：オトモアイルーの腕しか見えない（笑）。防具は頭パーツと胴パーツの2種類を自由に変更できます。
一瀬：カッコいいものやかわいいもの、極端でおもしろいものもありますね。
——現時点で発表されているオトモアイルーの武器のなかで、ネコ型のハンマーが気になりました。『2ndG』では、きんねこハンマーとかありましたよね。
辻本：いっぱい出てきますよ、かわいいのが。ちょっと生意気そうに見えるものとか。
——例えばカップルでプレイしていて、彼女に「あれ取ってきてよ」とか言われて、一生懸命彼女のデータでプレイする……なんてことも起きそう（笑）。
一瀬：それは、僕達的にはなんともお答えできませんが（笑）。オトモアイルーの装備を集めるのも、ハンターの装備とは別のコレクション性がありますね。オトモアイルーは、もっといろいろと活躍してくれますよ。
——なんと！
辻本：オトモアイルーの魅力は、これだけではないですよ！　ということです。
——水中に行けるとか、オトモアイルー同士の恋愛SLGとか、いろいろ想像しちゃいますね！
一瀬：それはないです（笑）。
——あと、オトモアイルーをキッチンアイルーに転職させるなど、そういった仕掛けはいかがですか？　例えば温泉の掃除をするとか（笑）。新しい試行や楽しさが増えているといいですよね。
辻本：新しいものが追加されているのか、ほかのところに追加されているのかは、今後のお楽しみということで。このぐらいで勘弁してください（笑）。
——私見かもしれませんが、雇ってはいるけど、クエストに連れていけない、待機状態の残りのオトモアイルー達に対して、なんだか寂しい感じが今まではあったように思えます。キッチンアイルーはがんばって料理を作っていますが、オトモアイルーは連れて行く1匹だけに役割が与えられていた感じがあったので、なんとか待機状態のオトモアイルー達にも役割を！
辻本：それは質問というか要望ですね（笑）。
一瀬：オトモアイルーは『3rd』の大きなポイントなので、ぜひ期待してください！

渓流を作っていく際の発想と人工的な建物を入れ込む理由

——『3rd』で初登場となるフィールド、渓流のコンセプトをお聞かせください。
一瀬：渓流は『3rd』におけるファーストステージのイメージを持たせたい側面があるので、生物が生息している環境というところを前面に押し出したいと考えました。だから、野山や森、草木といったところは外せない。ただ、それだけを考えると、今までのシリーズ作品にも登場した森丘や密林、樹海、孤島などにも木々がたくさんあるわけで、それらを踏まえつつ渓流をどう変えていくか考える必要がある。そうすると、今回の渓流のテーマにも和風テイストにも合いそうな川をメインにしてみようとか、赤のイメージカラーを織り交ぜる意味で、紅葉を描く場所があってもよいといった発想が出てきます。これらを加味して、今までとは異なるテイストを実現させていきました。紅葉の赤に関しては、入れすぎると雅な感じになってしまうので難しいところですが、いつモンスターが出てきてもおかしくないような緊張感、ドキドキ感、ワクワク感は、絶妙なバランスで実現できたのではないかと思っています。
——渓流を作るうえで、実際の場所を取材されたり参考にされたりしましたか？　以前『3（トライ）』のインタビューで、水没林を作るうえでブラジルの湿地帯を取材されたというお話をお聞きし、『3rd』ではどうなのかなと思いまして。
辻本：背景を担当する開発スタッフが、いくつかの場所に取材に行きました。どこも渓流の雰囲気に合っているところです。
——渓流を作るうえで、前述のもの以外にコンセプトはありましたか？
一瀬：新しい試みとして、人工物を描いてみようというのがあって、実際に渓流の画面写真を見ていただければわかりますが、荒廃した村の建物など、そういった過去に人が住んでいたであろう人工物をミックスさせてみました。建物には人がもう住んでいないので、モンスター達が山から下りてきて生息圏を広げているというようなテイストも、今回の渓流には混ぜ込んでいます。
——そういえば、人工物は『MH』シリーズのフィールドにあまりないですよね。
辻本：塔とか遺跡的なものはありますけど、身近に感じられて人が住んでたような雰囲気のある建物はなかったので、渓流はそういう意味でも新鮮だと思います。吊り橋があったりとか。
——PVには吊り橋で木の枝を渡るような場面がありましたが、あれも渓流内の場所ですか？
一瀬：ええ。
——そもそもなぜ今回、人工的な建物を入れ込もうと考えたのですか？
一瀬：今までのシリーズでもそうですが、クエストの依頼書を見ると「ドスランポスが畑を荒らしてるんだ、助けてくれ」的な内容がありますよね。そういうことを実際に描いてみたらどうなるんだろうと。初期段階の渓流には、田園があったり段々畑があったりして、そこにモンスターが出没……みたいな設定もありました。
——ポッケ農場にモンスターがいるとか。
一瀬：はい、そういうニュアンスですね。
——いわゆる、ハンターとモンスターが対峙する、直接的なかかわり合いのドラマだけではなくて、世界として見たときのモンスターと人のかかわり合いのようなものも……という表現であると。
一瀬：そんな感じです。元々は村があった場所にモンスター達がいるというのは、自然なことかと。
——渓流のベースキャンプから次のエリアに行くと、草食竜がいるなど、世界の広がりというべきか世界の雰囲気とか、自然界の平穏を感じさせる、いわゆる『MH』シリーズの定番的な作りは今回もされていますか？
一瀬：ベースキャンプや最初のエリアで、まずはそういったイメージをつかんでもらおうと今回も考えています。渓流ではベースキャンプを出ると、まず新モンスターに遭遇しますよ。
——新鮮さと驚きがある感じですか？
一瀬：そうです。新しい地に来たという感覚です。この感覚は、ユクモ村でも味わえるはずですよ。
——そういえば、今回のハンターはなぜこの地に来たのでしょうか？
辻本：それはまだ語られていないですね（笑）。
——『2nd』だとティガレックスに襲われて……という導入がありましたが、『3rd』でもそういったものがあるわけですよね？
辻本：ええ。
——いきなり大変なことがあるとか？
辻本：とりあえず温泉に3日間ぐらい入っていてくださいとか（笑）。まだ内緒です。
——楽しみにしておきます！　フィールド全般の話題に戻りますが、『3（トライ）』で水中に入ることができた孤島や水没林は、『3rd』では水中に入れないことから、構造自体がガラリと変わりますか？
一瀬：行けなくなっている場所もあるし、行けるけど水中ではなくなっている場所もあります。フィールドは、イメージを残したまま、すべて作り直していますね。
——フィールド上の採取はいかがですか？
辻本：『3（トライ）』では位置がポップ式だったのですが、『3rd』では固定式となります。携帯ゲーム機ということで、そういうところはシンプルにしていると思っていただければ。
——細かいところで、それにともなってピッケルとか虫あみとか……。
辻本：アイコンは出ますよ。
——アイテム選択式ではなく、ボタン1つでOKという形式ですか？
一瀬：そういったところも、『3rd』として必要かどうかを判断しつつという感じです。

武器とモンスターに関する『3rd』でのスタンス

——フィールドの次は、PVについてお聞きしたいと思います。先日の発表会や公式サイトなどで公開されているPVを見ると、最初の情報としてはかなりの内容が盛り込まれていると思いますが、これについてはスムーズに決まったのですか？
辻本：実は意外にすんなり決まりました。ガンランスはユーザーの方々に人気があった武器でもあるので、絶対に収録したいと思っていました。また、新しく入ったアクションとか、そういったものも少しだけですが、なんとか盛り込もうといろいろ考えました。ガンランスをはじめ、『MHP』シリーズでは初登場となるスラッシュアックスを、PVでは大きく取り扱っています。
——ヒントというべきか、ほかの武器もPVの中にアクションが収録されていますよね。片手剣の盾攻撃とか、ランスのカウンター突きのモーションとか。
一瀬：『2ndG』にはない『3rd』ならではの新要素は、いろいろ取り入れてますね。
——『3rd』で使用できる武器は、現在公開されている12種類が全部でしょうか？
辻本：そうなります。『2ndG』までに登場した11種類に『3（トライ）』で新たに登場したスラッシュアックスを足して、全部で12種類ですね。『3（トライ）』ではボウガンの種類にミドルボウガンがありましたが、今回は登場しません。
——『3（トライ）』では、既存の武器に新アクションが追加されるなど、かなり手が加わっていたと思われます。『3rd』の武器ではいかがですか？
一瀬：変更するべきところは変更して、ゲーム的に今までとテンポが変わるようにしています。もちろん、その武器本来が持つ遊びの要素は失わないようにしていますが。武器によってもどのぐらい手を加えるかは違ってきますが、全体として考えると『2ndG』よりは間違いなく手が入っていますよ。
——『3（トライ）』では、ボウガンがカスタマイズできましたが『3rd』ではどうですか？
一瀬：んー……まあ『3rd』なんで（笑）。現在いろいろ検討中ということで。もちろん、他の武器と同じくイチから考えて練り直しています。
——『3rd』のアクションの感覚は、『2ndG』に近いのか、それとも『3（トライ）』に近いのか、そのあたりはいかがでしょうか？
一瀬：『2ndG』か『3（トライ）』かというと、感覚的には両作品とも異なっていて、『3rd』のアクションという感覚になりますね。
——PVを見ているとワクワクしますよね。ティガレックスとかナルガクルガとか、『2ndG』ではさんざん狩らせていただきましたが、それでも『3rd』のPVでは、とにかく新鮮な印象を受けました。
辻本：いろいろと調整をかけているので、『2ndG』をプレイした人でも新鮮に感じていただけるはずです。
一瀬：もちろん、ナルガクルガだったらナルガクルガらしさを完全に残しながら、調整をかけています。完全に動きが変わって、別物のモンスターになるなんてことは絶対にありません。
——水没林のナルガクルガを想像すると、すごく楽しいです。足場の悪いところが多いフィールドで、ナルガクルガと立ち回るのか～と考えると、もう（笑）。
一瀬：最初、ナルガクルガの顔が低い位置にあったんで、実は顔が水に浸かっていて、ナルガクルガが息ができな

Part5（P.87）へ続く

本格派ACTは『3rd』でどう表現されるのか③　フィールド

シリーズ初登場の渓流を含めた6種類が公開

狩りの舞台となるフィールドは、現時点で6種類が判明。そのうち5種類は『3（トライ）』で登場したものがベースとなっており、それに加えてシリーズ初登場となる渓流が存在する。『3（トライ）』の孤島や水没林には、水中の移動がメインとなるエリアがあったが、そういった部分には手が加えられているという。ちなみに、『3（トライ）』では採取ポイントがポップ式だったが、『3rd』では場所が固定となる。



同じフィールドでも多彩なエリアが存在

◀フィールドは複数のエリアで構成されている。場所によっては洞窟や水辺など、バリエーションに富んだ地形が存在する。



渓流　澄んだ川がメインとなる豊かな自然に包まれた山間のフィールド

新フィールドの渓流では、穏やかに流れる川と木漏れ日が差し込む森、崖のそばに広がる竹林、太陽光が差し込む洞窟など、さまざまな地形が見られる。豊かな緑と水によってモンスターが生息しやすい環境にあり、虫を求めて群れで行動するガーグァや魚を捕りにくるアオアシラの姿も目撃されている。大型モンスターのジンオウガもこの渓流に生息しており、美しい紅葉や滝に見とれていると突然遭遇してしまうかもしれない。

岩肌が見える崖下に生い茂る竹林

▶ほどよい日当たりの竹林で、とても居心地がよさそうだ。ガラクタ置き場らしき場所も見える。



人が住んでいた跡が残る朽ちた建物

▶山の麓を見渡せる見晴らしのいい場所に、廃墟となった村がある。時代の流れが感じられる。





孤島　さまざまなモンスターが共存する海に囲まれた孤島

孤島は、見通しのいい開けた平野、暗闇の洞窟、海水が陸の深くまで流れ込む広大な海辺など、行く先々でさまざまな表情を見せる。それぞれの環境に合わせた小型モンスターが多種生息しており、リオレイアやロアルドロスなどの大型モンスターも生息している。





水没林　絶え間ない降雨で水没した熱帯林が広がる湿地帯

地域一帯が水没しており、水没をまぬがれた地に鮮やかな花や背の高い木々が茂る。また、崖の上から流れ落ちる滝やピラミッド型の遺跡が見られるのも特徴だ。水辺を徘徊するロアルドロスなどが生息するほか、木の上を好むナルガクルガの姿も見受けられる。





砂原　昼夜で姿を大きく変える厳しい環境を持つ砂の海

砂原は植物や沼があるサバンナ地帯から、モンスターの生存すら難しい砂漠へと続く。奥に広がる砂漠では、昼は灼熱の暑さ、夜は凍えるほどの寒さがハンターを襲う。ボルボロスの生息場所として知られるが、『3rd』ではティガレックスも生息している模様。





火山　静かな森林から噴火し続ける活火山へと続くフィールド

太古の森が広がる麓、枯れ果てた植物が見られる岩石地帯、溶岩が流れる火山地帯と、奥に進むにつれて大きく姿を変える場所。麓には草食竜が見られるが、ひとたび火山地帯に入るとリオレウスやアグナコトルなど、一部のモンスターしか生息していない。





凍土　大地が凍りつくほどの雪と氷に覆われた極寒の地

広大な白銀の平野と、視界がさえぎられるほど暗い洞窟が特徴的なフィールド。モンスターの墓場のような洞窟では、氷漬けになった生物の骨が確認できる。寒さに耐えうる外皮を持つモンスターが生息しており、ベリオロスやギギネブラなどが出現する。



『MH』シリーズの系譜　フィールド編

大自然を中心としたフィールドの歴史

初代『MH』のフィールドは、主に森丘、ジャングル、砂漠岩地、沼地、火山の5種類。『2（ドス）』では森丘以外のフィールドが一新され、新たなコンセプトとなる雪山が追加された。そして『2ndG』では、過去作品を含めたほぼすべてのフィールドが収録されるとともに、新フィールドの樹海も登場。そして『3（トライ）』では再びフィールドが一新され、それが『3rd』へと継承されているようだ。基本的には自然をモチーフとしたフィールドが多いが、街や砦など人工的な場所も存在。これらは主に巨大なモンスターの襲撃を受けて防衛するというシチュエーションで使われる。

●シリーズ作品を例としたフィールドに関する主な要素

暑さと寒さ：シリーズの全作品で登場したエリアの環境を示す要素。暑いエリアでは体力が徐々に減少し、寒いエリアではスタミナが奪われていく。特定のアイテムを使用することで、悪影響を無効化できる。
ポップ式の採取ポイント：『3（トライ）』で採用された要素。採取ポイントが固定の場所ではなく、エリア内のどこかにランダムでポップ（出現）する方式。
たいまつ：『3（トライ）』で登場したアイテム。暗い洞窟内を照らすために役立った。

雪山

『2（ドス）』で初登場。『2nd』では、ティガレックスと合わせてこの雪山がフィーチャーされた。



樹海

『2ndG』でメインモンスターのナルガクルガとともに初登場。樹木により日の光がさえぎられる場所も。



森丘

初代『MH』でハンターが最初に訪れるフィールドで、とても穏やかな場所。シリーズの象徴ともいえる。



街

街を襲撃する古龍種を撃退するためのフィールド。高い城壁に囲まれ、多くの迎撃装置が用意されている。



期待 ～本格派ACTへの注目ポイント～

どうやって水没林でナルガクルガを狩る？立ち回りを想像するだけで楽しくなる!!

『3rd』で初登場となるモンスターやフィールドへの期待はもちろんのこと、シリーズファンにとっては、今までのシリーズ作品に登場したおなじみのモンスターが登場するというのも嬉しい情報です。本格派ACTである『MH』シリーズでは、たとえ同じモンスターを相手にするにしても、フィールドが異なると立ち回りが変わるというケースが結構あるんですよね。『2ndG』の樹海で何度も狩ったナルガクルガも、『2ndG』にはなかった水没林というフィールドで狩るとしたら……。うーん、どんな立ち回りがよさそうか想像するだけでも心が騒ぎます！　クルペッコやボルボロス、ロアルドロスといった『3（トライ）』のモンスターに対して、狩猟笛やガンランスなどで挑めるのもドキドキしますね。武器、モンスター、フィールドといった本格派ACTの根幹をなす要素はすべて『3rd』用として練り直され、あらためて綿密に調整されるということなので、どんなアクションや要素が追加されるのか、今からとても楽しみです！

い感じになっていました（笑）。もちろん、現在は修正されていますが、あれはさすがに衝撃的だった……。

――それはぜひ見たかったです（笑）。モンスターといえば、『3（トライ）』に登場したモンスターが『3rd』でどう変わっているのかも、とても気になるところですが、いかがですか？

辻本：『3rd』で『3（トライ）』のモンスターが出てきたら、『3rd』ならではの調整がされていますし、逆に『3rd』をやって『3（トライ）』をプレイしてみると、同じモンスターでも違った感覚でプレイできるはずです。

――ロアルドロスが特にそうですが、『3rd』では水中が存在しないので、地上での動きが手強くなっているのか？　など、モンスターに関するさまざまな想像はどんどんふくらんでいきます。水中がないことによるモンスターへの影響はいかがでしょうか？

辻本：そうですね。今回の『3rd』には水中がないので、それを補う動きはいろいろ考えています。また、水中が主となるモンスターは登場しませんね。

一瀬：モンスターの動きがどこまで変わっているかというと、モンスターそれぞれで度合いが違っていますね。ロアルドロスは水中があって成り立っていたところがあるので、そういうケースでは、厚く手を加えたりしています。そうではなくて基盤がしっかりしているモンスターは、なんらか変化を加えるべきところがあれば加えている感じです。モンスターによって調整の度合いはバラバラですが、もちろん、すべてのモンスターのパラメータや動きを見直して、練り直していますよ。

――今までのシリーズと同様の感覚で立ち回れるぞ、というモンスターもいれば、ガラリと変わっているモンスターもいる感じですか？

一瀬：今までと同様の感覚で立ち回ったとしても、例えば、そのモンスターに1つだけカウンター気味の攻撃が追加されているとすれば、それを食らったあとは、以降気をつけながら立ち回る必要が出てくるでしょう。そんなモンスターもいれば、かなり動きが変わっているモンスターもいたり、また攻撃がいくつか追加されているモンスターもいます。そういったモンスターに対しては、ハンターの立ち位置や立ち回り方が、今までのシリーズで対峙したときと違って、大きく変化するはずです。

――『3（トライ）』のように、モンスターにはスタミナの概念が採用されるとのことですが、スタミナが減ってくると他のモンスターを捕食するといった『3（トライ）』で見られた行動はありますか？

一瀬：いろいろ検討中です。

辻本：スタミナがあるということは、スタミナが切れたときになんらかの変化が起きるのは確かですね。

――なるほど。そのお話でつい思い出しました。ジンオウガとティガレックスが対立関係にあって、両者が対峙するシーンでスタミナが切れて……と勝手に妄想していたことを（笑）。そういえば、ジンオウガはかなりの巨体を持つ印象を受けましたが？

一瀬：ティガレックスやナルガクルガなど、今までシリーズ作品でメインを張っていたモンスターと同じぐらいのサイズをイメージしていただければ。ただ、モンスターのディティールしだいで全長が変わったりしますし、胸板とか上半身がゴッツければ、大きく見えるとも思います。あと、姿勢にもよりますね。

――今回『3rd』のメインモンスターにジンオウガが採用された経緯についてお聞かせください。

一瀬：ジンオウガというメインモンスターを作るにあたって、まず考えたのは新しいものは何かというところです。『3rd』の顔の1つとしてカッコいいものを作りたい、さらに今までのシリーズのメインモンスターを並べたときに、それらとは違った表現ができているものにしたい、ということろがまずありきです。次の段階で、リオレウスは空の王であったり、『3（トライ）』だと海で強いモンスターの象徴としてラギアクルスが存在していたので、それらとは違う方向性のもの。具体的には地上で強いモンスターの象徴となるものを作りたいと思い、今回は翼を持たない竜として、牙竜種という新たな種を考え出しました。

――イメージ的には、雷狼竜という別名のとおり狼のイメージですか？

一瀬：狼と龍を合わせたイメージですね。

――日本や中国の龍のイメージも持ち合わせているような印象を受けましたが？

一瀬：日本昔話とかに出てくるような龍も加味しつつ、頭にある狼の耳のように見えるところ、これは角になっているんですが、そういったあたりなどは、鬼っぽいニュアンスも含んでいたりします。これらによって、畏怖感とかヌシ感みたいな印象が出ているかと思います。そうした部分と『MH』シリーズのモンスターらしい生物感がうまくまとまったと思っています。

――ジンオウガの動きや雰囲気は、どんな感じになりそうですか？

辻本：威圧感がすごくある感じを受けると思います。野球で例えると、ティガレックスはストレート、ナルガクルガは変化球、そして今回のジンオウガはストレートです。ただ、ティガレックスはスマートなストレートですが、ジンオウガはイメージ的に重いストレートですね。ティガレックスはスピードボールを投げてくるイメージ。ジンオウガはどちらかといえば、打ってみると意外と重いストレートだった……という感触を味わっていただけるかと。ジンオウガには、実はゲーム的な部分の仕掛けも、新たな試みとして盛り込んでいます。

一瀬：力強さを違う形で表現したいというところも考えていました。でも、あまりパワータイプにすると巨体のモンスターになってしまうので、あくまでマッシブな感じを意識していたりします。

――ジンオウガと同じく新モンスターのガーグァは、かわいらしい感じの鳥竜種ですね。

一瀬：愛嬌のある動きをします。カーグァは今までのシリーズにいた草食系モンスターにあたる位置づけにいますが、実際に遭遇してみると、ちょっと違った印象を受けると思います。『3rd』の舞台であるユクモ村の人達にもなじみ深いモンスターで、運搬や畑仕事などに使われたりしているという設定です。

――もう1種、新登場となるアオアシラはどんなモンスターでしょうか？

一瀬：アオアシラは新フィールドの渓流に生息しているモンスターです。前脚が発達しているので、それを使って攻撃してくるモンスターだと思ってください。食べる物を探して村の近辺にも現れるという設定なので、ガーグァと同様に、ユクモ村の人達からの認知度が高いモンスターです。

――ジンオウガをはじめとする新登場のモンスターは、『3rd』の制作が決定してから作り始めた感じでしょうか？　それとも、特定の開発スタッフが普段からモンスターの構想を練っていたりしますか？

一瀬：基本的には制作が決定してからモンスターを作り始めます。そのときの状況にもよりますが、『3rd』の開発チームの場合、みんなでモンスターを考えようというスタンスをとっています。アイデアをいろいろ出し合って刷り合わせていき、よかったものを取り上げていく流れとなりますね。

――モンスターといえば、ティガレックスやナルガクルガは『3rd』でも登場しますね。

辻本：『2ndG』までのモンスターについては、登場するものもいれば、しないものもいます。

一瀬：とりあえず、当たり前ですがPVに登場したモンスターは出ます（笑）。

辻本：今回はG級がありませんが、ゲームボリューム的には満足してもらえるぐらい用意できると思いますよ。

一瀬：ゲーム全体のボリュームは『2nd』ぐらいを目指しているんですが、作っているうちにどんどん多くなってきています。

――ボリュームのお話が出たところで、『3rd』では配信クエストにも力を入れるそうですが。

辻本：『2ndG』よりも、もっと多く用意して、長期的にクエストを配信する予定です。もちろん、元々ゲーム中に入っているクエストを全部プレイするだけでも、かなりのボリュームがあります。

――今までとは一風変わったクエストとかは検討されていますか？

辻本：また攻め込んできましたね（笑）。秘密です。

最も大切な部分の1つである アクション面のこだわり

――『MH』シリーズ全作品において、ユーザーである私達がすごいと思うことの1つに、プレイを重ねていくにつれ、腕というか操作技術が上達していくのを実感できる点があげられます。『3rd』でも、そういった部分は不変的ですか？

一瀬：そういったよい部分は、もちろん残しています。

辻本：上達の実感という点において一番肝心なのは、やはりアクション部分のバランスだと思います。プレイヤー自身がモンスターに対応できるかどうかという点が、ここでいうアクション部分のバランスだとして、モンスター側にも、見切りやすい攻撃とか、説得力のある、やられて納得する攻撃とか、よけることができて納得できる攻撃とか、そういった要素をしっかり入れ込んでいることがとても重要になります。

――アクション部分のバランスは、今までのシリーズ作品以上に練り込んでいたりしますか？

辻本：それに関しては、特に『3rd』で綿密にというわけではありません。今までも特に重視してきた部分なので、従来と同様に調整しています。ACTとして非常に肝になる部分であり、レベルアップが存在しない『MH』シリーズでは特に重要な部分といえます。プレイヤー自身が反射神経や操作技術などを駆使してモンスターに対応していくACTですから、その対応の仕方がゲームからリアルに伝わってこなくてはいけない。そしてそれこそが、ゲームとして理解してもらえるかどうかの大切な分かれ目になると思います。

――ハンターとモンスターのアクション面について、もう少しお聞きします。『3（トライ）』より前の作品だと、ハンターとモンスターの間合いに関して、間合い調整はハンター側にイニシアティブがあったと思います。でも『3（トライ）』では、モンスター自らがハンターとの間合いを調整する行動が結構増えていて、間合い調整のイニシアティブが変わり、それによって立ち回りが大きく変化した印象を受けました。『3rd』では、そういった部分の感覚はいかがでしょうか？

一瀬：基本的にその部分は、モンスターとの立ち回りや駆け引きを、どう遊んでもらいたいかによるところだと思います。もちろん『3rd』でも、モンスターごとにどんな立ち回りを楽しんでもらうかを考えているわけですが、モンスター全体の総論として見ると、特に『3rd』だから何かをしているというような特別なものがあるわけではありません。

――モンスターとの立ち回りという点では、タル爆弾や落とし穴など、攻撃系のアイテムも重要になりますが、『3rd』に新たな攻撃系のアイテムはありますか？

一瀬：モンスターとの立ち回りで僕達が目指しているのは、アイテムというよりは、プレイヤーとモンスターのアクション部分の楽しさを追求することです。そのため、アイテムによる遊びを前面に押し出したものは特に考えていません。ただ、従来のアイテムの練り直しはしているので、そういった意味では、限定的に何かしら特殊なものを追加するかもしれません。

――アイテムの練り直しということは……攻撃系のアイテムとはまったく関係ありませんが、ついに銀の卵がお金稼ぎ以外に役立つとか？

一瀬：お楽しみに（笑）。

――では次に、これもまた『MH』シリーズに共通することですが、物欲の連鎖的な側面についてお聞きしたいと思います。あの装備が欲しいけど、そのためにはあの素材が必要だ。でも、あの素材を得るためには、手強いモンスターAを狩らなくてはいけない。そのためには、モンスターAを狩るための別の武器があったほうがいい……といった感じの、例のアレです。もっともっとそうしたくなる、新たな仕掛けは用意されていますか？

一瀬：1つ言えるとしたら、オトモアイルーの装備かな。

――ということは、オトモアイルーの装備もなんらかの素材を得て作るとか？

一瀬：その方法も考えていますが、それだけにしてしまうとクエストに多く行くだけになってしまうので、別の方法も用意しています。選択肢が複数ないと、素材を集めてオトモアイルーのために使いたいという方にも対応できないし、そうでない方にも対応できないので。

――オトモアイルーのためにリオレイアとかを今ここで狩りたくなってきました（笑）。さて次は、協力プレイについてお聞きします。みんなで手軽にPSPを持ち寄って協力プレイを楽しめるところが、『MHP』シリーズの

Part6(P.89)へ続く



協力プレイ。

これも、『MH』シリーズにとって重要なファクターです（辻本）

―プロデューサー辻本氏が語るキーワード その3―

力を合わせて強力な大型モンスターに挑む際の一体感、軽い気持ちで雑談などを交えながら遊ぶ楽しさなど、『MH』シリーズには協力プレイでしか味わえないおもしろさも多い。ここでは、そんな“協力プレイ”についてお届けする。

対戦ではなく協力プレイを選んだ開発スタッフの思いとは？

前述したように、初代『MH』は複数のプレイヤーが参加するネットワークゲームとして開発された。複数人で遊ぶという点では、対戦プレイの方向性もあったはずだが、開発スタッフは迷わずに協力プレイの道を選んだという。その理由は、みんなで遊ぶ楽しさを重視したから。勝者と敗者が明確に分かれるものではなく、プレイすればみんなが幸せになれる遊び方。協力プレイは、その答えといえる。初心者と上級者が一緒に遊んでも楽しめる。強くて狩れないモンスターがいるときに、仲間に助けてもらえる。どんなケースでも、狩りに参加した全員が楽しめて、得をするという方向性。協力プレイをとことんポジティブなものとして作り続けてきた結果が、現在の協力プレイ人気にも結びついているのではないだろうか。



▲うまい人についていくだけでも楽しめる協力プレイ。遊ぶ際の敷居を下げて、誰でも遊べるという魅力にもつながっている。

ハンター同士の交流に役立つコミュニケーション要素の妙味

協力プレイをきっかけに『MH』シリーズの楽しさを知るというケースも多い。とりわけ携帯ゲーム機で展開している『MHP』シリーズは、PSP本体を持ち寄るだけで気軽に協力プレイを楽しめることもあって、知り合いに誘われて遊び始めた人も多いことだろう。そういった協力プレイの楽しさを増すのが、『MH』シリーズに用意されているコミュニケーション要素だ。例えば、名刺感覚でやりとりができるギルドカード。これは『MHP』シリーズの初期から存在し、知らないハンター同士で遊ぶ際に役立ってきた。『2ndG』で採用されたオトモアイルーも好評で、1人で遊ぶときでも複数で狩る協力プレイに似た楽しさを味わえるほか、自分で育てたオトモアイルーを知り合いに渡せる「オトモ渡し」も人気を集めた。



▲『3rd』での詳細は不明だが、オトモ渡しがあれば盛り上がるのは確実。狩り以外の場面でも交流を深められるのは嬉しい。

協力プレイは『3rd』でどう表現されるのか① コミュニケーション

従来の要素に加えて、新たなコミュニケーション要素も

シリーズおなじみの協力プレイは『3rd』でも健在で、同じクエストに最大4人まで参加できる従来のシステムは継承されている。おそらく今までのシリーズ作品と同じように、村長から受注する村長クエストは1人プレイ用となり、集会浴場で受注する集会所クエストが協力プレイ用（1人でもプレイ可能）となるはずだ。なお、シリーズ作品でおなじみの特殊なアクション（手を振るなど）も健在で、これにより集会浴場やフィールドで周囲のハンターへアピールできる。こうした特殊なアクションは温泉の入浴中でも行うことができ、かなりのパターンが用意されるらしい。オトモアイルーを集会浴場に連れていけるようになったこともあり、従来の集会所以上に、集会浴場でハンター同士の交流を深められる機会が増えることだろう。そのほかの詳しい内容は明らかにされていないが、「コミュニケーションを楽しむための、さまざまな仕掛けを準備中」との情報はすでに発表されている。なんらかの魅力的な要素が追加されることは間違いないようだ。



集会浴場でアイルー自慢

◀オトモアイルーは集会浴場にも連れていける。自慢のアイルーを知り合いに見せることができるのだ。



仲間とともに立ち向かう

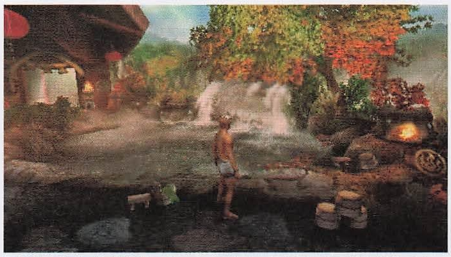
◀1人では狩猟が難しいモンスターでも、ほかのハンターと協力すれば、格段に狩猟しやすくなるだろう。

温泉での特殊なアクションに注目

集会浴場の奥には混浴の温泉があり、ほかのハンターと一緒に入ることができる。湯船に入ると次のクエストで効果を発揮するステータスアップなどの恩恵を受けられるほか、さまざまなアクションを行える。公開されているPVでは、お湯を肩にかける、ストレッチをする、プハーとするなど、ユニークなアクションを行う姿を見ることができる。



▲温泉ではタオル姿に。イスやオケといった入浴グッズも見受けられる。



湯船に落ち葉が浮かび周囲の山々も眺められる混浴の露天風呂

▲露天風呂形式の温泉は非常に大きく、ゆったりとした作り。温泉は混浴で4人一緒に入ることもできるようだ。協力プレイの際は、アクションを見せ合いながら入浴するといった姿が見受けられるだろう。

『MH』シリーズの系譜 コミュニケーション編

ハンター同士で交流を深められる要素が満載

ネットワークゲームとして開発されている据え置き機の『MH』シリーズは、チャットやメールの送受信、フレンド登録といった基本的な要素はもちろん、マイハウスにほかのハンターを招き入れたり、腕相撲の勝負をしたりと、コミュニケーション要素が非常に充実している。一方、携帯ゲーム機本体を持ち寄ってプレイすることが多い『MHP』シリーズでは、直接会話ができるためチャットやメールの機能はないが、ギルドカードやオトモアイルーの受け渡し、同じハンターと何度も遊ぶことで蓄積されていく友好度など、ハンター同士の交流を深めるために役立つ要素は多数用意されている。協力してモンスターを狩るという楽しみ方はもちろんだが、こういったさまざまな要素が用意されているからこそ、より深く協力プレイを楽しむことができるのだ。

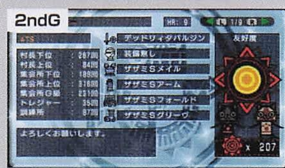
特殊なアクション

手を振るといったアクションのほか、テーブルに座って乾杯をすることも可能。飲みすぎると千鳥足になるという演出も。



ギルドカード

各武器の使用回数やクエストのクリア履歴、育てているオトモアイルーの情報など、自身のプレイ状況が詳細に記録されているカード。



期待 ～協力プレイへの注目ポイント～

これまで以上にハマるかも？ 新たな要素に期待が高まるばかり!!

みんなで一緒になって遊ぶ協力プレイの楽しさは、すでにこれまでのシリーズ作品で存分に味わってきました。狩りに参加する人数が増えるほど思わぬドラマが生まれやすくなって、1人でモンスターを狩る際のストイックな緊張感とは別ベクトルの楽しさを味わえるのがポイントですね。腕の差があっても、みんなで楽しく遊べます。そんな完成度が高い部分だけに、『3rd』でどんな要素が追加されるのかは非常に気になるところ。ギルドカードなどの既存の要素がパワーアップする？ それとも、まったく新しい要素が盛り込まれる？ いずれにしても、今までのシリーズ作品で実現されてきた協力プレイのおもしろさは損なわれず、さらに楽しさが上乗せされる形と考えて間違いないでしょう！

 （P.87からの続き）

大ブレイクの一因になっていると思われます。『3rd』において、協力プレイがもっと楽しくなるような仕掛けは用意されていますか？

一瀬：コミュニケーションを広げる仕掛けは、いろいろと今回も準備しています。これは携帯ゲーム機で展開する『3rd』のコンセプトの1つにもなっているので。先ほどのオトモアイルーやオトモアイルーの装備も、その仕掛けの1つですね。

辻本：オトモアイルーは村内を移動するときに連れて歩くことができて、集会浴場にもついてきてくれるので、他のハンターと見せ合うことができます。

――ハンター同士のコミュニケーションを広げる仕掛けは、まだほかにもありますか？

辻本：コミュニケーション要素はまだまだ用意していますよ。今までの『MHP』シリーズにはなかったものもありますので、ぜひご期待ください。

――コミュニケーションといえば、シリーズ作品でおなじみのギルドカードは『3rd』でも健在ですか？

辻本：もちろん。

――あと温泉でも、アクションでコミュニケーションができるんですよね？

辻本：あれは、今までのシリーズのテーブルで乾杯したりするアクションと同じ考え方のものですね。

――コミュニケーションという点では、恒例のモンハンフェスタや夏期講習も楽しみですね。

辻本：ユーザーのみなさんに『3rd』をより楽しんでもらいたいので、どんな形になるかわかりませんが、いろいろ検討しています。

3本柱で構成される『MH』シリーズのコンセプト

――今回、お話をいろいろお聞きして、『3rd』においても『MH』シリーズというものが明確な基準として存在することが、とてもとても強く印象に残りました。『3rd』の開発が着々と進む現在、お2人が一番大事にしている『MH』シリーズらしさはどの部分にありますでしょうか？　まずは一瀬さんからお答えいただき、最後に辻本さんにお答えいただければと思います。

一瀬：『MH』シリーズらしさが何かというところで、僕が最も重視しているのは、プレイヤーとモンスターのやりとりの部分です。そこからすべてが始まっていると思ってもらえれば。プレイヤーとモンスターのやりとりが楽しくなければACTとして成り立たない。そして、ACTという部分に限らず、モンスターとプレイヤーの関係というのはすごく大事なもので、これがないと何も始まらない。モンスターありきで、ハンターの生活がすべて成り立っているわけですよ。モンスターの素材があるから防具が作れたり、武器が作れたり、次の段階に進むステップが構築できたり。さらにいうと、モンスターはたくさんいるわけですが、それがどんな順番で出てくるか、その構成もすべてモンスターがカギを握っている。このモンスターを狩ったから毒属性の武器が作れるとか、ちゃんとそいつを狩ったからその素材が入手できて、それを使って作る武器だからこそリアリティのあるものが用意できて。そうしたことがゲームと直結するところも、すごく『MH』シリーズらしいと考えています。これは、プレイヤーのモチベーションにもつながっている部分でしょう。モンスターが軸にあって、それに絡むプレイヤー＝ハンターも、モンスターと同格でとても大切な存在である。この2つが組み合わさって『モンスターハンター』というタイトルの名称が構成されているわけですし、このことからもモンスターとハンターの重要性がわかっていただけると思います。

辻本：遊びの自由度の高さ。それは『MH』シリーズの根源です。そして、本格派ACT。これは『MH』シリーズの外せない部分です。さらにもう1つ、協力プレイ。これも『MH』シリーズにとって重要なファクターです。この3本柱が『MH』シリーズのコンセプトになっていて、これらを合致させて表現を変えると「誰でも参加できるネットワークアクション」となります。“誰でも参加できる”という部分は、前にお話ししたユーザー層を特定しないということにつながるわけで、“ネットワーク”という部分は、マルチプレイだったり協力プレイだったりに言葉を置き換えられますが、根本は変わりません。“アクション”の部分は、納得できるアクションじゃないと、ゲームとして成立しないという、これもまた根源的な部分にあたる大切な部分です。“やられても勉強になる”、だから“次の対応を考えられる”。ここは、ACTとしてとても重要なことだと思っています。

――プロデューサーという立場から見て、この3本柱は『3rd』でクリアできていると思いますか？

辻本：自信を持って、もちろんと言えます。

――その一言で、さらに『3rd』への期待感が増してきました！　1人のユーザーとして、ありがとうございます!!　さて、続いての質問です。『MH』シリーズは据え置き機と携帯ゲーム機の両方で展開されているわけですが、ハードの違いによって、コンセプトや作り方が異なることはありますか？

辻本：『MH』シリーズ全体のコンセプトは先ほどの3本柱から変わりません。据え置き機は家でプレイするものなので、どっしりと構えて時間を作ってプレイできるという部分がすごく大きく、ゲームとして細切れじゃない作り方ができます。長期的にプレイすることを前提にできるわけですから、今日はこれだけのことをしたから、明日はまた、これだけのことがしたいよね、といった感じで継続的な観点で世界観とかストーリーを描きやすいですし、ゲーム進行という部分でも大きな流れを作りやすいんです。でも携帯ゲーム機だと、どうしてもそうはならなくて、10分や15分のちょっとした移動時間でも、ぜひゲームを立ち上げてもらいたいと考えます。据え置き機では『MH』シリーズを深く広く作る感じになり、携帯ゲーム機ではクエストのクリアというシンプルさを全面に出しつつ、クエストをどんどんこなしていくという、シンプルな目標を積み重ねていくことが楽しくなるような作り方をしていますよ。

『3rd』の発売に備えた『2ndG』と『3（トライ）』の遊び方

――最後になりますが、読者＆ユーザーの方々に対して本気のメッセージをお願いします。

一瀬：従来の『MHP』シリーズよりも時間をかけて制作しているだけあって、十二分な内容のものを用意しています。これから開発は佳境に差し掛かっていきますが、よりよいものにして『3rd』を年末にご用意できるよう、開発スタッフ全員が最大限に取り組んでいきますので、もう少しお待ちください。

――では辻本さん、メッセージをお願いします。

辻本：一瀬も言いましたが、『MHP』シリーズとしては最も時間をかけて作っているタイトルなので、当然、期待にこたえられる内容になります。新しい気持ちで遊んでもらえる部分とか、遊びの幅が大きく広がる可能性を秘めている部分とかを、とにかくいろいろ詰め込んでいるので、さまざまな遊び方ができると思います。例えば、素材を集めたりしながらハンターをどんどん強化していくもよし、1人でプレイしてオトモアイルーを育てていくもよし。どんな遊び方に対しても私達は何かを強要することはありません。さまざまな遊び方に対応できるだけの幅は用意します。“今年の”年末発売に向けて、私達開発スタッフは全力を尽くして作り込んでいきます。また、発売後もいろいろと仕掛けをやっていきますので、それも楽しみにしていてください！

――本日は本当にありがとうございました！　そして、すいません!!　最後と言っておきながらもう1つだけお願いが……。『2ndG』からのデータの引継ぎはないとお聞きしていますが、ただやはり『3rd』が発売されるとなると、今から『2ndG』で何かを学んでおきたい、備えておきたいと思うユーザーの方もいるはずです。そんなユーザーの方に向けて、『2ndG』でこんな風にプレイしておくといいですよといった感じのアドバイスを、ぜひお願いします。

辻本：『2ndG』が発売してから『3rd』発売予定までの期間を考えると、2年と半年以上経過するわけですね。まず1つは、プレイ感覚を結構忘れている人がいると思うので、もう一度自分自身のアクションスキルを呼び戻して磨いておくことが重要です。また、モンスターの動きに対する適応力というものは、普段からプレイしていないと衰えたりするので、ぜひ取り戻しておくべきかと。そうして復活させた反射神経は『3rd』でも間違いなく生かせて、対応スピードが速くなりますよ。あと『2ndG』もそうなんですが、現在発売中のシリーズのなかで最新作となる『3（トライ）』をプレイすることも、予備練習としてすごくいいと思います。またそこで、携帯ゲーム機と据え置きゲーム機の感覚の違いについても味わっていただければ嬉しいですね。

――そういえば私達も、この前の発表会のあと『3（トライ）』を立ち上げて存分に遊びました！

辻本：『3（トライ）』を今から始める人が実は結構いらっしゃいまして、本当に嬉しく思っています。



▲要所では身振りや手振りも交えながら、『3rd』へ込められた熱い思いを語っていただいた。今年の年末の発売へ向けて、これから開発は佳境に差し掛かっていくとのこと。名作『2ndG』を超えるべく、時間をかけて練り込まれた最新作となるだけに、期待を上回る仕上がりとなるはずだ。

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村™





アイルー達と暮らせば毎日がニャンダフル☆





モンハン日記 ぽかぽかアイルー村		
2010年8月予定	価格未定	
PSP	ジャンル	ETC(アイルーライフ) 冒険
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1人用(マルチプレイ2〜4人)



◀村には各地からアイルーが集まってくるニャ。カワイコちゃんにも会えるんだニャ☆

発売日が8月に決定し、アイルー達との魅惑の日々が早くも待ち遠しい！　今回は、アイルー村での生活の一部を名もなきアイルーが案内！　愛らしい住民達と一緒に過ごせば、誰もがニッコリ笑顔、間違いなし！

アイルー村は楽しさ盛り沢山ニャ！

みんな初めましてニャ！　ボクが住むアイルー村は、緑あふれる大自然のなかにあるんだニャ。ボクがこの村に来たときはみんなに馴染めるか心配だったけど、みんなとっても優しいし気のいいアイルーばっかりニャ。今日はボクが普段どんな風に過ごしているか見てもらうニャ！

『ぽかぽかアイルー村』はこんなゲーム！

本作は『モンスターハンター（以下、MH）』シリーズで活躍するアイルーが主役。自分の分身となるマイアイルーを操作しながら、村の住民となるアイルーを集めよう。村を賑やかにすれば、さらに楽しい生活が待っている！





▲ブーギーも村の一員なんだニャ。背中に乗ったりできるニャ！



▲友達のアイルーが新しい服を手に入れたみたいだニャ。緑のチェック柄がグッドニャ！



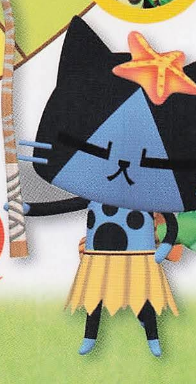
▲この農場では好きなアイテムを育てられるニャ。奥ではポポのお世話もできるのニャ♪



▲ボク、実は魚釣りが趣味なのニャ♪　大漁のときはみんなにお裾分けしたいニャ。



▲ピッケルを振るって採掘するニャ！　採れた鉱石は、どんなことに使えるのかニャ？



ほかの友達と遊んだニャ！

今日は別の村から友達が遊びにきてくれたニャ！　ボクの村以外にもアイルーが集まる村はいっぱいあって、「通信プレイ」をすると、その村に遊びに行ったり、友達を自分の村に呼んだりできるニャ。たまには友達の村でのんびりしてみるのもいいニャ！



▲みんなで橋に集合ニャ！　どんな魚が釣れるのかニャ？



▼みんなで村の広場に集まってみたニャ。大勢いると賑やかで楽しいニャ♪



◀みんなタルの船に乗って村まで来たのかニャ？



▲魚のホネを前にして、なんだかみんなコワイ顔してるニャ。いったい何が起こったのかニャ？



◀みんなで一緒に農作業をしてみたいニャ。きっと楽しいニャ！



ほかの村の住民がやってきた
楽しく過ごす
素材を使って村を賑やかに！

アイルー meets ハローキティ キュートなコレボレーションが実現！

3月に行われた新作発表会では、なんと本作とサンリオの「ハローキティ」とのコラボがプロデューサー北林氏より発表された！



◀アイルーとハローキティのコラボロゴ。今後はグッズ展開も予定されている。

クエストに行ってみたニャ！

村での生活を充実させるために、みんなで探検に出かけて素材を取ってくるニャ。探検中は、みんなが出してくれる提案から1つを選んで実行すれば、みんながその行動をとってくれるニャ。なかにはボクが思いつかないようなグッドアイデアもあるんだニャ！



◀クエストはギルドで受けられるニャ。張り切って行くニャ！





▲▶やんちゃなアイルーはハチの巣にちょっかい出したくてウズウズしてるようだニャ。ハチミツもほしいけど、ここは安全策でいくニャ！



▲小型のランポスぐらいなら、お手製のタル爆弾で楽勝ニャ！　って、意外と強いんだニャ……。困ったら逃げるニャ〜。



▶陸の女王リオレイアに遭遇ニャ。眠っているけど、怖くて近くに寄れないニャ。

『モンハン日記　ぽかぽかアイルー村』体験レポート

3月に行われた新作発表会では、なんと『ぽかぽかアイルー村』を一足先に体験することができた。ここでは、実際に体験してきた人達のレポートをお届け。なお、みんなから共通して出た感想は「とにかくかわいい！」でした！

編集者：M
アイルーの声がかわいすぎる

一番印象に残ったのは、アイルー達の鳴き声！　他シリーズではみんな同じ声だったけど、本作はアイルーの声がそれぞれ違う。クエスト中などは絶え間なしに鳴いていて、俺は終始ニヤけっぱなしでした。

担当ライター：I
アイルーの表情を堪能♥

記事を作るにあたって、一番気になっていたのが表情の豊かさ。操作してみると、マイアイルーの表情は方向キーで自由に変更できることが判明！　これならマルチプレイ時にリアクションを伝えやすそうです♪

編集者：H
困っているアイルーを助けたら……

迷子のブーギーを探し出したり、村長の願いごとを聞いてあげると、新しいクエストが増えました。あと、新しいアイテムなどを入手すると"カルチャーショック"と表示され、謎のポイントが加算。気になる！

ライター：M
クエストは横スクロールタイプ

クエストはアイルー達の提案を選択しながら進むタイプなのでACTが苦手な人でもOK！　選択を間違うとアイルー達のやる気ゲージが減り、0になるとクエスト失敗。ていうかアイルーの挙動がかわいすぎた……。



モンハンなう

最新作が発表され、再びハンターの狩魂に火をつけた『MHP 2ndG』。どんどん熱くなる『モンハン』シリーズについて、twitterでゆる～く語る。

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G モンスターハンターポータブル

モンスターハンターポータブル 2nd G

発売中(2008年3月27日発売) UMD版:¥2,100(税込)/DL版:¥1,600(税込)

PSP			
ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数:1～4人	

『モンハン』好き編集者&フォロワーが『モンハン』についてつぶやいてみた。

kararemichiをはじめとする電撃のゲーム雑誌で『モンハン』好きの編集者4名がtwitterに集結！ 彼らのフォロワーを交えて行ったtwitter企画の様子をダイジェスト版でお届け!!!

『MHP 3rd』発表で、みんなは何を期待する？



ojsenpai
さて、『MHP 2ndG』が400万本出荷、さらに『MHP 3rd』の発売が発表されましたが、僕らゲーム雑誌関係者ならずとも、うれしい限りの情報ですよね。というわけで、お集まりのみなさんの率直なご意見をうかがいたいと思います！

mokeko
『3rd』、アイルーを2匹もつれて行けることがちょ～うれしいです

Hio_Siya
やっぱりPSPでの新作はうれしいですね。ネット通信も楽しいですが、向かい合いながらのプレイが1番楽しいですし

MAGI_S2
『3rd』でも、アドホックパーティーで離れた人とプレイできるといいなぁ

moo_SYUKYUKAI
『3rd』ではガンランスとスラッシュアックスが夢の競演！

kararemichi
俺、スラッシュアックスやるとおもう、『3rd』は

moo_SYUKYUKAI
ガンランスとスラッシュアックスはロマンなんですけど、競演すると被害者がゾクシュツする予感も……

batoubuttetsu
『3rd』の発表が嬉しくて、勇んでティガレックス討伐に出かけてボコられる

kararemichi
僕はポポに頭突きされてビビリました、最近

moo_SYUKYUKAI
セカンドキャラで、マフモフ装備でガンランスを持って下位のダイミョウザザミに行ったら、3落ちしましたよ^^;

kararemichi
僕はセカンドキャラで、ドスファンゴ相手に1回落ちたよw

参加者が好きなモンスターは？

monacchi
狩っていて気持ちがいいのは、リオレウスとリオレイア

moo_SYUKYUKAI
わかります。いつ狩っても楽しいですよね！

MizunoeNisyu
フルフルとか。竜撃砲で簡単に転んでくれるんでおもしろいです

kararemichi
フルフルをころばすのは、確かに楽しいかも。僕のセカンドキャラのkararecoはまだ、フルフルに到達していませんがorz

つぶやきに関する補足

twitterとは？

登録しているユーザーが「ツィート」を投稿することで、ほかのユーザーとのつながりを生み出していくコミュニケーション・サービスの1つ。ユーザーは、お気に入りのユーザーや知り合いを「フォロー」していくことで、そのユーザーのツィートを自分の「タイムライン」に表示させることができる。投稿や閲覧は、公式HP(URL:http://twitter.com/)から行えるほか、さまざまなクライアントウェブサービスも公開中。ケータイやiPhone/iPod touch、Android用のクライアントサービスも配信されている。

【twitter用語ガイド】

ツィート：ユーザーが投稿する「つぶやき」のこと。最大140文字まで、1回のつぶやきで投稿できる。
フォロー：ほかのユーザーのツィートを自分のタイムラインに表示できるように、ユーザーを登録すること。
フォロワー：自分をフォローしているほかのユーザーのこと。
タイムライン：自分やフォロワーの発言が、投稿時間順に表示される画面。
パブリックタイムライン：プロテクトしていないユーザーの発言がすべて表示される画面。
リプライ:ほかのユーザーへ当てた投稿のこと。
リツィート：ほかのユーザーの発言を再投稿して、自分のフォロワーに周知させる行為。
ハッシュタグ：特定のトピックに関するツィートを検索しやすくするために、キーワードの前に#を置いて投稿すること。なお、今回のtwitter企画のツィートは、twitter公式HPにあるtwitter検索で「#dengekimh」と入力すると見ることができる。



◀iPhoneや携帯を使えば、どこでも気軽にツィートを投稿できる。

『2ndG』が400万本出荷を達成！

2010年3月31日に、カプコンが『2ndG』の国内出荷本数が400万本を達成（廉価版の出荷本数も含む）したと発表。この出荷本数はPSPでは過去最高の数字となっている。またPlayStation Storeでは、3月18日からダウンロード版(¥1,600・税込)の配信が開始された。

シリーズ最新作『3rd』は新要素満載！

2010年末発売と発表された『3rd』。オトモアイルー関連の新要素では、1人プレイ時にオトモアイルーを2匹同時にクエストに連れていけるようになり、オトモアイルー用の装備もカスタマイズ可能に。また、ハンターの武器に関し

参加者その1

kararemichi
「狩られ道」の著者で、第1編集部 次長／ゲームメディア主筆のモンハンおじさん。

gameosho
「電撃の旅団」ではおなじみの「Osho」こと、電撃ゲームス編集長。

moo_SYUKYUKAI
電撃PlayStation編集長で、『モンハン』初代担当。もちろんすべてのシリーズをプレイ。

ojsenpai
kararecoさんはどの武器を使っているんでしたっけ？

kararemichi
kararecoはね、ガンランス。『2ndG』で一番使っていなかった武器なので、それでやってます

a-26_primula
ガンランスで楽しいモンスターはラージャン、ティガレックス

kararemichi
そのココロは？

a26_primula
ラージャンは、ゴリ押しや単純な戦術では難しいので、狩りがやりがいあります。ティガレックスはむやみに飛んだり潜ったりせず、まっすぐなガチンコ勝負になるので好きです

kararemichi
なるほど。早くティガレックスに会いたいです、kararecoで！『2nd』から『モンハン』を始めたから、ティガレックスは特別なんだよね。以前からのハンターさんは、リオレウスやリオレイア、イャンクックってよく言うよね

ojsenpai
確かに。ティガレックスは壁となる特別なモンスターでした

moo_SYUKYUKAI
ティガレックスは今でも怖いです

『3rd』で期待する新システム

Tommy_sio
『2ndG』をプレイしていて、欲しいと思った機能は？

tomori_megane
マイセット登録時に装備していた装飾品を記録して、そのマイセットを選んだら装飾品も自動装着される機能とか欲しいですね

kararemichi
神護珠と名人珠って、何個持っているのか自分でもわかりませんw

teluxe_g
所持アイテムの表示順を設定したい

ojsenpai
細かなことですけど、ご意見としてかなり多いですよね

teluxe_g
あと、メモ機能。必要な素材をすぐ忘れてしまう。素材をギルドカードに書くのが申し訳なくてw

kararemichi
ギルドカードをメモ代わり？　それは思いつきませんでした

mega_mari
ギルドカードをハンターとは別データにして欲しいですね。いろんな人と交流し続けてると、96枚なんてあっという間

kararemichi
それは欲しいかも。イベントをやらせていただいてたりして、けっこうやりくりが大変でした

batoubuttetsu
せっかく『3rd』で復活したガンランスについての要望。竜撃砲の特性を増やして、多段攻撃と一極集中攻撃みたいに特性を選べるようにしてほしい。寝ているモンスターにぶち込みたいですね

UD2
欲しい要素。訓練所でめちゃくちゃ難しい訓練もしたいなー

moo_SYUKYUKAI
今の訓練所でもかなり手応えありますけどね^^;

ojsenpai
なら名前は訓練所じゃなくて「虎の穴」でしょうw

moo_SYUKYUKAI
まず訓練所をクリアしてからクエストに向かうハンターって企画やろう。青毛にやらせよう。

ojsenpai
青毛も大変だなぁw

moo_SYUKYUKAI
あの過酷な訓練所をクリアしたら、世界でも通用するハンターになってるよ、絶対！

kararemichi
こうなることはある程度わかってましたが、話題は大錯綜のまま進めます（みんな同時に話題ふりすぎ！）。電プレ編集長に質問！　シリーズ全作品をプレイしてきてどれが一番楽しかった？　他機種のも込みでw

ては、『3（トライ）』（Wii）で新登場の「スラッシュアックス」が『3rd』に登場することが決定。スラッシュアックスは、斧モードと剣モードの2つの形態がある武器で、剣モードでは、大技「属性解放突き」を使うことができる。この攻撃はガンランスの竜撃砲と同様に、一部のユーザーから「ロマン」として讃えられている。さらに



◀雷狼竜・ジンオウガなどの新モンスターも登場！　期待が高まるばかりだ。

『3rd』では舞台も一新し、ユクモ村という湯けむりが浮かぶ、和風テイストな村を中心に狩猟生活を営んでいくこととなる。登場するモンスターも、新モンスターのジンオウガのほか、『3（トライ）』で登場したベリオロスやボルボロス、クルペッコやアグナコトルなど『MHP』シリーズ初のモンスターも多数登場するようだ。



◀『3rd』では、温泉に入ることでハンターはさまざまな効果を受けられる。

さらにやり応えのある訓練所を希望する猛者も!?

自分でコーディネイトした装備ではなく、あらかじめ用意された武器や防具を使い、闘技場やフィールドで決められたモンスターを狩っていく「訓練所」。『MHP』シリーズではすっかりおなじみのこの要素だが、すべての訓練所の演習をクリアできるハンターはあまり多くない。なぜなら、モンスターごとに使える武器が決められており、武器によって装備や所持しているアイテムの種類も違う。また一部の回復アイテムや罠などは訓練所やフィールドで採取できるとはいえ、所持できる数は通常のクエストよりも限られている。さらに、この訓練所で獲得できる3つの勲章は、個人演習のすべての訓練で、「モンスター1種類につき5つの武器を使って討伐し、それを全モンスター相手に実行すること」を達成して初めて手に入る。つまり、どの武器でも使いこなせるハンターでないと、訓練所を制覇するのは難しいということだ。今回は、そんな訓練所でさらにやり応えがある訓練を希望する、猛者なフォロワーも登場した。



◀訓練は一度力尽きると即失敗してしまう。求められる技術はかなり高い！

参加者その2

ojsenpai
電撃ゲームスの編集者、男塾先輩。編集部きっての肉体派かつAKB48フリーク。

フォロワーのみなさん
今回の企画にtwitterで参加していただいた、フォロワーのみなさんはこのアイコン。

moo_SYUKYUKAI
無印のインパクトは忘れられないですねぇ。すげーって。一番プレイしたのは『2（ドス）』で1200時間。

kararemichi
『2ndG』のプレイ時間は？

moo_SYUKYUKAI
『2nd』は1000時間ぐらいかなぁ。『2ndG』は700ぐらいっすね！　『MHF』も『3（トライ）』もやりましたが、楽しくてしかたなかったのは…選べないなぁ。でも『2（ドス）』か『2nd』か『2ndG』ですね！（選べてない）

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

kararemichi
優柔不断w

moo_SYUKYUKAI
おしょ――――！　寝てますね…

gameosho
起きてますよ！　一番のMH新参者なので入りあぐねてるんすw

moo_SYUKYUKAI
あ、いたw　今日の昼間（土曜日）に編集部で『2ndG』をプレイしてましたよね^^

kararemichi
でも、たぶんさぁ、去年1年間だと、電撃さんでgameoshoが一番『モンハン』をプレイしてるんじゃない？　担当じゃないのに！

gameosho
今頃で恐縮ですが、ようやく『2ndG』のキャラが数時間前にHR9になりもうした

gameosho
『MH3（トライ）』のプレイはたぶんmoo_SYUKUKAIの次くらいにやってますな（ﾟ∀ﾟ）

moo_SYUKYUKAI
gameoshoと一緒にプレイしているのが「電撃の旅団」の団長ですw

gameosho
なお団長は顔とおしりの見える防具しか着けないので、G級をすごい時間やってるのに上位防具のおいらより防御力が低いですw

『2ndG』×『MGS PW』の衝撃コラボで業界激震!?

moo_SYUKYUKAI
『メタルギアソリッド ピースウォーカー（以下、MGS PW）』でもティガレックスやリオレウスが狩れますね！　これ目当てで『MGS PW』買う人ってすごいたくさんいると思うんだけど‼

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

ojsenpai
ティガレックスにグラビア雑誌は効くのかとか、試して跳ね飛ばされたい！

kararemichi
電プレが効かなかったら、ある意味、泣ける

ojsenpai
寧々さん（『ラブプラス』の登場キャラ）の表紙ならイケるって！

gameosho
残念！　『MGS PW』収録の電撃ゲームスの表紙は愛花（同じく『ラブプラス』の登場キャラ）ですw

moo_SYUKYUKAI
笑　リオレウスのホバリングをロケットランチャーで落としたい！

kararemichi
ダンボールって効くのかなぁ、モンスターに

batoubuttetsu
とりあえずダンボールでどこまで近づけるか、試さざるを得ない

ojsenpai
自分はダンボールのままリオレウスに捕食されたい！

batoubuttetsu
よく考えたら、オオナズチはステルス迷彩だなぁ

gameosho
オオナズチは最初何も知らずに挑んだときは苦労しました……

ojsenpai
『3rd』でロケットランチャー型のボウガンとか出てきたらおもしろいのにw

moo_SYUKYUKAI
このコラボレーションは、ほんとに楽しみだし、よく実現できたなぁと思いますね

『3rd』の発表で、新たに『2ndG』をプレイする人が急増!?

hio_Siya
『3rd』に向けて『2ndG』を最初からプレイしていますが、今まで武器に頼り切っていた狩りをしていたと痛感

ビッグタイトル同士のコラボ！

4月7日に行われた『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』（KONAMI）の完成披露発表会で、突如発表された『2ndG』とのコラボレーション。メーカーの枠を越えたこのコラボに、驚がくしたユーザーはかなり多いハズだ。あのスネーク達がリオレイアやティガレックスに挑むというだけで、シリーズのファンならずとも興味が沸き上がってくるに違いない。遊び心タップリな小島秀夫監督の作品だけに、どこまで『2ndG』と『MGS』のゲーム性を融合させるのか。それを想像したユーザー同士、twitter上でかなりの盛り上がりを見せた。



◀トレニャーに導かれてたどり着いた謎の島。そこはモンスターの楽園で……。


◀Co-opプレイで『2ndG』同様に仲間と協力しながら、モンスターを狩る！

編集部内でも再び『2ndG』ブーム!?

『3rd』のPVを見て、あらためて『モンハン』の魅力にとりつかれた編集者&ライターが編集部内でも増加。やり残していたクエストに挑戦したり、セカンド、サードキャラを作成する人が徐々に増えてきた。また、UMDを入れ替える手間が省けるという理由で、ダウンロード版を購入するライターもいた。ちなみに「PSP goでモンハンやろーぜ」キャンペーンが実施中。これは、いまPSP goを買うと『2ndG』を無料でダウンロードできるチケットがもらえるというもの。このキャンペーンはチケットがなくなりしだい終了なので（ダウンロードの有効期限は2010年5月31日まで）、PSP go&『2ndG』に興味のあるユーザーは、PSP go購入のチャンス！


◀PSP goで「モンハン持ち」を実践。慣れないうちは少し難しいかも!?

『モンハン』ユーザーは年末まで予定がビッシリ!?

『2ndG』とコラボした発売直前の『MGS PW』はもちろん、夏には『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』が発売。そして年末には『3rd』が発売と、嬉しい悲鳴が聞こえてきそう!?

つぶやきこぼれ話…1 マイセット枠がいっぱいなので、装備の組み合わせがわかるようにしてアイテムボックスに装備を並べてます。マイセット枠増えないかなあ。50個くらい欲しいところ（スケジュールが合わず、今回参加できなかった電撃PlayStationの『モンハン』担当、AOGEYAROUのつぶやき）

kararemichi
激しく同意。僕なんか、いかに編集部の連中を使役していたかということがわかりました

gameosho
自分もハゲ男のほかに女子キャラも始めたばかりですが、進行にそった装備だと大剣しか使い物にならんす

MAGI_S2
ボウガン使いはチキン的なことを言われるんすけど、心外です！

ojsenpai
自分もずっとガンナーでしたが、あれは人間ができていないと務まらない職業ですよね！

MAGI_S2
先を見据える力が求められます！

kararemichi
まるでojsenpaiの人間ができているようじゃないか！

ojsenpai
繊細な心と確かな技術！　縁の下の力持ちと言って欲しいですね

moo_SYUKYUKAI
ガンナーは考えてるんだ！　ってことはわかって欲しいですよねw

Hio-Siya
ガンナーとは勇者であると最近気がつきました。＜火事場力＞を発動させて、モンスターを狩るか、こちらが狩られるかの勝負。モンスターの攻撃がかすっただけで即落ちる……。まさに勇者だ

ojsenpai
常々思ってました。俺が勇者だ！

sakuyamimei
狩猟笛は愛すべき武器です……尻尾切断はオトモアイルーにおまかせ！

kararemichi
昔、狩猟笛バンド組んでました。ごっついヘタレでしたけどねorz

mokeko
狩猟笛バンド！　オモロそう！　やりたい！

kararemichi
でも、お客さんは2人までw　あの時は、僕ら2人のバンドだったので。お客様の後ろで笛吹いてました。たまにどついちゃったりorz

moo_SYUKYUKAI
そのプレイをUst（欄外参照）しましょう。たまにプレイヤーも歌ってみたり

gameosho
それ、お客さんのバックバンドなのでは……

kararemichi
うんw　でもね、ぼんぼんの双剣で来てくれた御夫婦とかいてねw　僕らの企画の上をいかれましたorz

moo_SYUKYUKAI
いろんな遊び方ができるのが、『モンハン』の懐の深さですよね

batoubuttetsu
ダイクラ（先の狩猟笛バンド名。正確には「ダイックラニシ」）復活希望w

kararemichi
あれはあれで、なかなか大変でした

moo_SYUKYUKAI
再開しても楽しい。いつやっても楽しい。こんな大定番ゲームないです。異動してきて『モンハン』担当になり、編集長一発目の表紙が『モンハン』でした。『モンハン』さいこー

kararemichi
まとめ！　編集長を1年もやると、オトナになるらしい！　さすが『モンハン』のおかげで編集長になった男

ruchygames
『モンハン』と編集長は離せぬ関係

Hio_Siya
発売から数年たってもこれだけ盛り上がれる『2ndG』は、ゲーム史に残る名作ですね

ojsenpai
まさしく！　家宝にしたいです！

moo_SYUKYUKAI
これから先は、『MGS PW』でティガレックスを狩って、『ぽかぽかアイルー村』、年末は『3rd』です！

kararemichi
お手本的回答！

moo_SYUKYUKAI
『MGS PW』のティガレックスとリオレウスは、『モンハン』班に攻略してもらおうかなw



今回の企画を終えてみて

本コーナー担当の男塾先輩（ojsenpai）ですけどもね、みなさん今回の企画いかがでしたでしょうか？　僕らとしても初めてtwitterを使った企画ということで、正直どうなることかと不安でいっぱいでしたけど、大きな混乱もなく、まぁなんとか形になってよかったです。形になったのかな？　なったということで。

ユーザーのみなさんも、本当にいろいろな発言、ご質問ありがとうございました！『2ndG』発売からおよそ2年くらい経過しましたけども、まだまだ熱は冷めやらず！　むしろどんどん上がっていってるとさえ感じました。わくわくです。どこもかしこも「わくわく」とか「どきどき」があふれていました。たった140文字しか書けないなかで、さまざまなドラマが生まれていくんですね。「僕はこうやってフルフルを狩ったよ！」とか「遠くの人とも一緒に狩りに出てみたい！　狩友をいっぱい増やしたい！」など、非常に熱いコメントをいただき、あぁ、僕達も『3rd』に向けてもっともっと、いろいろなことを考えていかないといけないなぁと、そう実感するいい機会になりました。

というわけで、まだまだ続くよ『2ndG』は！　次号か次々号あたりから、またちょっと変わった企画をやろうということで、現在企画検討中だったりします。キーワードは「成長と育成」ですかね。日本中にいらっしゃる名うてのハンターのみなさんのお力を借りて、『3rd』につながる何かができればなと、そう思っています。というわけで、次号以降もご期待ください！

つぶやきこぼれ話…2
Ustream（ウェブカメラとインターネット環境があれば、誰でもカンタンにストリーミング配信をできるサービス）があれば、プレイ映像だけでなくプレイヤーの様子も中継できるので、『モンハン』とUstreamは結構相性がいいかも？（moo_SYUKYUKAIのつぶやき）

気刃斬りで怒濤のごとき連係を叩き込め!!

太刀は最初に練気ゲージの仕組みを理解してしまえば、それほどテクニックを必要としないため扱いやすい。練気ゲージの活用法や連係の決め方などを覚えたら、すぐにでも実践してみよう。

モンスターハンター3(トライ)

発売中(2009年8月1日発売)	通常版:¥7,340(税込)／限定版:¥8,490(税込)※	
Wii	ジャンル	ACT(ハンティングアクション)
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1~4人／オンライン対応(有料)

ACT 協力

武器特集 第6弾 太刀

連係の決めやすさと攻撃力が両立した武器



太刀は、ガードができないかわりに連係を決めたときのダメージが大きく、すべての攻撃にスーパーアーマーの効果も付くので、攻撃面に特化した武器といえる。また、練気ゲージがあり、気刃大回転斬りを当てると最大3段階まで攻撃力が上昇するため、さらに特性を伸ばせる。移動面に関しては、武器出し状態の移動速度が速く、攻撃後の隙は回転回避でキャンセル可能と、オーソドックスな性能である。

太刀の魅力1 連係を当てやすい

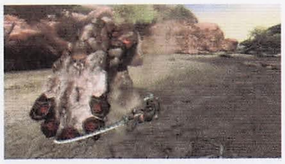
太刀で繰り出せる攻撃は、発生が比較的速いものが多く、攻撃範囲も広い。また、武器出し状態での移動が速く、モンスターが隙を見せたときに攻撃を合わせやすいため、頻繁に連係を決めることが可能だ。



◀リーチが長く、縦に振り下ろしたり、横になぎ払ったりして攻撃する。途切れずに攻撃し続けられる連係もあり、連係の当てやすさは全武器のなかでも随一。

太刀の魅力2 攻撃をかわしやすい

大きく横や後ろに移動しながら攻撃する左右の移動斬りと斬り下がりは、ほとんどの攻撃から連係させることができる。連係を決めているときにモンスターに攻撃されてもこれらを使用すれば、攻撃をかわせるのだ。



◀左右の移動斬り、斬り下がりのほか、攻撃の隙を回転回避でキャンセルすることも可能。状況に応じて使い分け、モンスターの攻撃をうまくかわそう。

太刀の魅力3 練気ゲージで攻撃力UP

練気ゲージが満タンになると気刃斬りが出し放題になる。さらに気刃大回転斬りを当てると、練気ゲージの枠の色が変わり、攻撃力が上昇するため、2つの効果が相まって連係で大ダメージを与えられるようになる。



◀練気ゲージは攻撃を当てるごとに溜まり、攻撃を当て続ければ満タンの状態を維持できる。この状態をキープして連係を決めれば、狩猟時間を短縮できる。

太刀の魅力4 狙う部位は関係なし

太刀は、属性の高さと手数の多さで、モンスターのどの部位を攻撃しても十分にダメージを与えられる。特定の部位を狙いにくい武器ではあるが、弱点の部位を気にすることなく攻撃できるという利点がある。



◀弱点を攻撃したほうが大ダメージを与えられるが、ある程度狙えていればいい。とにかく連係を決めることを優先したほうが結果的にダメージを稼ぎやすい。

太刀を語る!! 適当感が癒される! 疲れたときにオススメ

太刀できちんと弱点を狙おうとすると、踏み込み斬りとか突きを使う必要があるんですけど、モンスターへのダメージを優先するとやっぱり気刃斬りだと思うんです。でも、気刃斬りって刀を斜めに振り回すから弱点を正確に狙いにくく感じるんですよね。無理に狙おうとすると、気刃斬りの連係が途中でズレちゃうこともしばしば。なので、壊したい部位の部位破壊を達成したあとは、もう特定の部位を狙おうとせず、適当に気刃斬りでビシバシと斬ってモンスターの攻撃を移動斬りでかわす。自分が太刀を持つとこんな感じ。狩猟時間もこっちのほうが早い気がします。まあなんていうか、移動斬りのタイミングさえ間違えなければ、ほとんど何も考えずに扱えるところがいいです(笑)。ハンマーやボウガンなどを使い続けてキビキビと立ち回るのに疲れてきたときは、癒し系の太刀を装備して無心で振り回してます。　（ライター：コジ）

練気ゲージ 練気ゲージには2つの効果がある

練気ゲージは、画面左上の武器の斬れ味ゲージの下に表示されており、攻撃を当てて一定以上溜まると気刃斬りⅡ～Ⅲや気刃大回転斬りを繰り出せる。また、練気ゲージが満タンのときは、一定時間気刃斬りを繰り出してもゲージが減らなくなる。気刃斬りの連係から繰り出せる気刃大回転斬りは、当てるとゲージの枠の色が変わり、白→黄→赤の順に最大3段階まで攻撃力が上昇する。



▲練気ゲージの増加量は攻撃によって異なり、踏み込み斬り（武器出し攻撃）が最大となる。



▲モンスターの隙の大きさを判断し、確実に気刃大回転斬りを決められるようにしたい。

練気ゲージの仕組み

練気ゲージ	関連する要素
	・気刃斬り以外の攻撃を当てると練気ゲージが増加 ・時間の経過で練気ゲージが徐々に減少 ・気刃斬りを繰り出すたびに練気ゲージを消費
	・攻撃を当てると満タン状態を維持できる ・攻撃を当てずに約30秒が経過すると練気ゲージが減少し始める ・気刃斬りを繰り出しても練気ゲージを消費しない

練気ゲージの色による攻撃力の上昇の度合いと効果が消滅する条件

練気ゲージ	攻撃力の上昇	効果が消滅する条件
	小	力尽きる
	中	力尽きる
	大	力尽きるor気刃大回転斬りを当てずに約60秒が経過



▲練気ゲージの枠の色が変わると、刀身もうっすらと光り輝く。

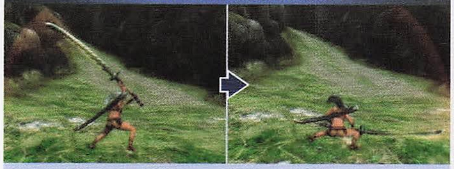
太刀の連係のつながりを知る

通常の攻撃は「踏み込み斬り（武器出し攻撃）→{突き→斬り上げ→縦斬り}→{ }の繰り返し」の順で途切れずに連係を出せる。なお、踏み込み斬り（武器出し攻撃）のあとは、地上でのみ突きの前に縦斬りを挟むことも可能だ。気刃斬りⅠは、上記の攻撃からいつでも連係で出すことができるほか、納刀状態からも直接繰り出せる。気刃斬りⅠ～Ⅲは、気刃斬りⅠ後は突き、気刃斬りⅡ後は斬り上げを挟むことができ、気刃大回転斬りは、気刃斬りⅢのあとにしか出せない。

攻撃アクション 主力となる2種類の連係と2つの特殊な攻撃を使いこなそう

それぞれの攻撃の役割はわかりやすく、練気ゲージが満タンになっていないときは踏み込み斬りからの連係、満タンのときは気刃斬りの連係を使っていく。斬り下がりと左右の移動斬りは、連係を決めている最中にモンスターの攻撃をとっさにかわす手段、気刃大回転斬りは、練気ゲージの枠の色を変える手段として覚えておこう。

踏み込み斬り（武器出し攻撃）



少し前進しながら刀を縦にまっすぐ振り下ろす。攻撃力はそこそこ高く、ここから突き→斬り上げに連係させると特定の部位を狙いやすい。納刀状態からの攻撃の起点になるほか、練気ゲージが満タンまで溜まっていないときの主力として活躍する。

斬り下がり&左移動斬りor右移動斬り



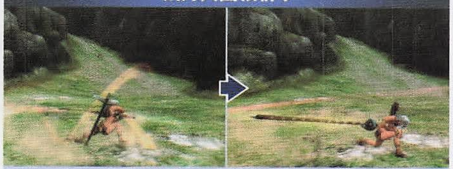
刀をなぎ払いながら移動する攻撃で、斬り下がりは後方、左右の移動斬りは左か右にステップをする。気刃大回転斬り以外の攻撃から連係でき、モンスターの攻撃をかわすときに繰り出したり、攻撃する位置を調整するために使ったりする。

気刃斬りⅠ～Ⅲ



気刃斬りⅠ、Ⅱは単発、気刃斬りⅢは3回攻撃となる。連係のつなぎが早く攻撃力も高いので、練気ゲージが満タンのときの主力として使える。連係の途中で通常の攻撃を挟めるが、気刃斬りを直接連係させたほうが大ダメージを与えられる。

気刃大回転斬り



大きく前進しながら左から右へと刀を振り回す。攻撃範囲が非常に広く、攻撃後は納刀状態になるのが特徴。攻撃を繰り出したあとに多少の隙があるので、大型モンスターに決めるときは背後や側面など安全な位置に抜けるように攻撃を当てよう。

スキル考察 防御面を強化するスキルを発動させ、ほかは好みで選ぶ

太刀はスキルを発動させなくても十分立ち回れる性能を持っているので、スキルの自由度は比較的高い。左右の移動斬りや斬り下がりでかわし切れないような攻撃を繰り出すモンスターにはスキル「回避性能+」、咆哮を繰り出すモンスターにはスキル「耳栓（高級耳栓）」を発動させていれば十分といえるだろう。そのほか、地震を発生させるモンスターに対してスキル「耐震」を発動させ、攻撃チャンスを増やすのも手。攻撃面を強化するスキルのなかでは、「斬れ味レベル＋1」や「攻撃力UP」などがオススメ。太刀の扱いに慣れていないうちは、「集中」や「心眼」などを発動させるのも有効だ。ただし、前者は練気ゲージを維持するテクニック、後者は攻撃が弾かれない部位を狙うテクニックでカバーできるため、立ち回りに慣れてきたら別のスキルに変えるといい。



◀スキル「回避性能+2」は、お守りや装飾品を活用すれば比較的簡単に発動させられる。引きつけて回転回避を出せばほとんどの攻撃をかわすことができ、素早く攻撃に移れる。

■オススメのシリーズ防具と主なスキル系統

シリーズ防具	スキル系統
剣聖のピアス	心眼
バギィGシリーズ	溜め短縮
バンギスシリーズ	匠、攻撃
ヘリオス（セレネ）Gシリーズ	匠、聴覚保護
ベリオGシリーズ	回避距離、回避性能

■太刀と相性がいいスキル

スキル	スキルポイント	スキルを発動させたときの利点
回避距離+	回避距離+15	回転回避の移動距離が伸びる。武器出し状態でダッシュが使えないときに、少し離れた距離からでもモンスターに一気に近づけるという利点がある。
回避性能+1、+2	回避性能+10、+15	回転回避の出始めの無敵時間が長くなる。武器出し状態だとかわしにくい攻撃でも、このスキルを発動させておけば納刀することなくかわせる。
回復速度+1、+2	回復速度+10、+15	一時ダメージの回復速度が速くなる。モンスターの攻撃を食らっても体力が自然回復していくため、アイテムを節約でき、攻めを中断せずにすむ。
斬れ味レベル+1	匠+15	武器の斬れ味ゲージを伸ばし、斬れ味ゲージの色が1段階上がると与えるダメージが上昇。色の段階が上がらない武器でもいい斬れ味を保てる。
攻撃力UP【小】、【中】、【大】	攻撃+10、+15、+20	武器の攻撃力が上がる。攻撃力UP【大】と斬れ味レベル+1（色が1段階上昇）はダメージの上昇がほぼ同等なので、発動しやすいほうを選ぼう。
集中	溜め短縮+10	攻撃を当てたときの練気ゲージの増加量が増え、満タンまで溜めやすくなる。練気ゲージを維持できるのであれば無理に発動させる必要はない。
心眼	剣術+10	肉質が硬い部位を攻撃しても弾かれなくなる。気刃斬り以外の攻撃をメインで使うときや、練気ゲージが満タンまで溜まっていないときに役立つ。
砥石使用高速化	研ぎ師+10	砥石を使用する時間が短くなる。太刀は手数が多く、斬れ味が落ちやすいので、スキルを発動させて素早く斬れ味を戻せるようにしておくといい。
耳栓、高級耳栓	聴覚保護+10、+15	モンスターの咆哮を無効化する。連係の最中に咆哮を繰り出されるとほぼ食らってしまうので、モンスターに合わせて発動させておきたい。

オススメの武器 弱点属性の武器を用意

太刀は、基本的にモンスターの弱点属性に合わせた武器がダメージを与えやすいので、火属性、水属性、雷属性の3種類の武器は用意しておこう。カラミティペインは、属性こそ付加されていないが、攻撃力の高さと斬れ味のよさから一部のモンスターに対して有効となる。



◀骨縛刀【カゲヌイ】剛は、太刀の特性と麻痺属性がマッチしており、どのモンスターにも相性がいい。

■オススメの武器の性能と生産・強化方法

ヘルフレイムダンサー

攻撃力	561
属性	火480
会心率	20%
スロット	―

生産・強化方法と必要素材

骨刀アナンタ	灯魚竜の棘×3、バギィの皮×10、マカライト鉱石×10
▼フレイムダンサー	炎戈竜のヒレ×2、炎戈竜の爪×3、炎戈竜の尻尾×2
▼ヘルフレイムダンサー	炎戈竜の上ヒレ×3、炎戈竜の鋭爪×6、獄炎石×5

南蛮太刀【鮫斬】剛

攻撃力	594
属性	水400
会心率	25%
スロット	1

生産・強化方法と必要素材

南蛮刀	村のエンドロール後、交易船の船長から入手
▼南蛮刀改	大海龍の甲皮×5、大海龍の尻尾×2、竜玉×3
▼南蛮太刀【鮫斬】剛	覇王の証×5、湾曲した龍角×3、深淵の龍玉×2

神雷斬破刀攻

攻撃力	594
属性	雷520
会心率	0%
スロット	1

生産・強化方法と必要素材

雷刀ジンライ	海竜の背電殻×2、ドラグライト鉱石×10、雷光虫×10
▼雷刀ジンライ改	海竜の角×3、海竜の背電殻×3、角竜の牙×2
▼神雷斬破刀攻	海竜の逆鱗×5、海竜の高電殻×3、炎戈竜の鋭爪×3

カラミティペイン

攻撃力	693
属性	―
会心率	5%
スロット	1

生産・強化方法と必要素材

クルーエルペイン	恐暴竜の大牙×5、恐暴竜の頭殻×2、恐暴竜の黒皮×3
▼カラミティペイン	覇王の証×3、恐暴竜の鉤爪×8、恐暴竜の宝玉×1

骨縛刀【カゲヌイ】剛

攻撃力	561
属性	麻痺280
会心率	0%
スロット	1

生産・強化方法と必要素材

骨刀アナンタ	灯魚竜の棘×3、バギィの皮×10、マカライト鉱石×10
▼骨刀アナンタ改	ドラグライト鉱石×15、麻痺袋×3、氷牙竜の棘×2
▼骨縛刀【カゲヌイ】剛	灯魚竜の上棘×5、灯魚竜の上ヒレ×2、ドスバギィの上皮×8

武器名に付く5種類の称号

武器のなかには武器名の最後に漢字1文字の称号が付くものがあり、それぞれが武器のステータスに異なる効果をもたらす。「攻」は武器の攻撃力UP、「援」はスロットが1つ増加、「輝」は会心率15%UPの効果があり、「剛」は攻撃力UP＋スロット1つ増加、「天」は会心率15%UP＋スロット1つ増加という効果がある。基本的に「輝」よりも「攻」、「天」よりも「剛」のほうが与えるダメージは大きいが、その差はほんのわずかなので、武器を作る際は好きなほうを選ぼう。

狩猟の実践　練気ゲージが黄色の状態を保って立ち回る

太刀の立ち回りは、まず踏み込み斬りや左右の移動斬りなど、練気ゲージの増加量が多い攻撃を当てて練気ゲージを満タンにし、気刃大回転斬りを2回当てて練気ゲージを黄色の状態にするのがポイント。練気ゲージを赤色にしてしまうと維持するのが難しくなるため、黄色になったら気刃大回転斬りは極力控えよう。攻撃するときは、モンスターの隙を突いて近づき、側面や背後から連係を狙っていく。連係は、練気ゲージが満タンでないときは「踏み込み斬り→縦斬り→突き→斬り上げ」、満タンのときは「気刃斬りⅠ→気刃斬りⅡ→気刃斬りⅢ」を軸にするといい。なお、これらの連係を決めている最中はモンスターの動きを常に確認しておき、攻撃を繰り出される前に左右の移動斬りや斬り下がりで連係を締めて安全な場所に移動しておこう。



▲連係中にモンスターがひるんだのを見極められるようになれば、さらに連係を叩き込める。

太刀の基本的な立ち回りの流れ

1. ①練気ゲージを溜める
2. ②気刃大回転斬りを当てて練気ゲージを黄色の状態にする
3. ③モンスターの隙に連係を決める
4. ④連係からの斬り下がりや左右の移動斬りでモンスターの攻撃をかわす

（④から）③に戻る

小型モンスターを利用して練気ゲージを調整する

大型モンスターの狩猟中になかなか攻撃チャンスがこないときは、同エリアにいる小型モンスターを定期的に攻撃することで、練気ゲージが満タンの状態を維持できる。また、大型モンスターがエリア移動したときも追いかけている間に練気ゲージがなくなりやすい。途中のエリアにいる小型モンスターを攻撃しながら移動し、追いついたときに少しでも練気ゲージが溜まった状態にしておこう。



▲練気ゲージが減り始めたら、小型モンスターを探して攻撃し、再び満タンまで戻そう。

気刃大回転斬りの当て方を覚えよう

気刃大回転斬りは大きく前進しながら攻撃するため、モンスターに近い位置から繰り出すと当たらないことがある。気刃大回転斬りを狙うときは、武器の先端で気刃斬りの連係を当てるように間合いを調整しよう。また、モンスターの攻撃の隙が小さいときは、立ち止まる位置を予測してあらかじめ気刃斬りⅠ～Ⅲを空振りしておき、モンスターが止まった瞬間に気刃大回転斬りをうまく当てよう。



▲リオレイアの猛ダッシュをかわしたあと、少し離れた位置で気刃斬りを空振りする。



▲振り向きに合わせて気刃大回転斬りを繰り出し、側面や背後に抜ければ危険が少ない。

モンスター別基本の立ち回り　連係を決める位置とやめるタイミングが重要

モンスター別の立ち回りでは、連係を決めるときの立ち位置と移動斬りに移行するタイミングを中心に、狩猟する際のポイントを解説していく。各モンスターのデータは、左から順にダメージが通りやすい部位や有効な属性を示し、オススメの武器はダメージを与えやすいものを掲載しているので、狩猟の参考にしよう。

アグナコトル

有効な部位	胸、胴、頭、首
有効な属性	水属性(頭、胸)
オススメの武器	南蛮太刀【鮫斬】剛

側面から連係を狙って安全な場所に移動しよう

アグナコトルの側面から連係を狙い、振り向き始めたら向き合う前に左右の移動斬りで側面に移動しておこう。回転攻撃に対しては、アグナコトルの右半身側や攻撃が届かない位置まで移動するか、攻撃を引きつけて回転回避の無敵時間を使ってかわそう。アグナコトルが地中に潜ったらすぐに納刀して次の攻撃を対処すること。連続飛び出し攻撃は、潜った位置から素早く離れ、飛び出すときに側面に回り込むようにダッシュしてかわそう。



▲部位破壊をしておくと、肉質が硬くなっても弾かれない。練気ゲージが溜まっていないときは、破壊した部位を狙おう。

イビルジョー

有効な部位	頭、胸／胸(怒り状態)
有効な属性	龍属性、雷属性(胸)
オススメの武器	神雷斬破刀攻、カラミティペイン

左脚を狙い、背後に移動して攻撃をかわそう

イビルジョーは広範囲に地震の効果を発生させる攻撃を繰り出すので、スキル「耐震」を発動させておくと立ち回りやすい。連係を決めるときは、四股踏みをかわしやすい左脚を狙い、イビルジョーが攻撃を繰り出してきたら左右の移動斬りや斬り下がりで背後に移動しよう。なお、怒り状態のときに繰り出してくる龍ブレスは、イビルジョーの位置を見て、近い場合は回転回避で足もとへ、遠い場合は斬り下がりで離れるとかわしやすい。



▲体当たりは、早めに左右の移動斬りで頭か尻尾のほうに移動し、さらに回転回避で同じ方向に移動するとかわしやすい。

ウラガンキン

有効な部位	腹、尻尾
有効な属性	水属性、龍属性(頭、腹、尻尾先端)
オススメの武器	南蛮太刀【鮫斬】剛

隙を見せたらダッシュで近づいて連係を狙おう

普段は納刀状態で立ち回るのが基本。ウラガンキンが攻撃を繰り出してきたらダッシュで背後に回り込み、腹や脚に連係を決めよう。そのあとは、ウラガンキンが振り向き始めたら左右の移動斬りで側面に移動し、睡眠ガスや火炎ガスの予備動作が見えたら斬り下がりや回転回避ですぐに離れるとかわしやすい。納刀するときは、前進や転がり攻撃に注意すること。これらを見たら、武器出し状態でかわして安全を確保してから納刀しよう。



▲転がり攻撃の軌道は多彩。まず直進を警戒して横に移動し、手前で軌道が曲がったら折り返すように移動するとかわしやすい。

ギギネブラ

有効な部位	腹、頭、後脚
有効な属性	火属性(頭、首、腹、尻尾)
オススメの武器	ヘルフレイムダンサー

毒ガス噴出に注意しながら背後から攻撃しよう

連係を決めるチャンスは、猛ダッシュかみつきや叩きつけをかわしたあと。その隙に背後へ回り込んで連係を叩き込もう。その際、ギギネブラが振り向いたときに左右の移動斬りで左半身側に回り込んでおくと、伸縮かみつきを繰り出してきたときにかわしやすくなる。なお、連係を決めている最中に毒ガス噴出を繰り出してきたら、すぐに斬り下がりで毒ガスが届かない位置まで離れ、毒ガスに当たらない間合いから翼の先端を攻撃しよう。



▲産卵は隙が大きい。連係を決めながら卵を確認し、毒爆弾のときは爆発する前に左右の移動斬りや斬り下がりで離れよう。

クルペッコ

有効な部位	頭、胴、胸
有効な属性	氷属性、水属性(頭、翼)
オススメの武器	南蛮太刀【鮫斬】剛

振り向きに合わせて移動斬りで側面に移動

クルペッコの攻撃を側面や背後にかわしてから連係を決め、振り向いたときに左右の移動斬りで側面に移動するのが基本。連係を決めるときは回転尻尾攻撃を警戒し、予備動作を見たら斬り下がりで離れるか、尻尾と交差するように回転回避を繰り出して無敵時間でかわそう。なお、クルペッコが振り向いたあとに火打ち攻撃を繰り出してきたら、左右の移動斬り後に納刀せずにクルペッコの側面へ回り込むように移動し続ければかわせる。



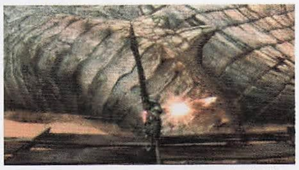
▲空中に飛んだときは、練気ゲージが満タンのときでも気刃斬りは使わず、踏み込み斬りからの連係を狙ったほうが当てやすい。

ジエン・モーラン

有効な部位	口、背ビレ、腹
有効な属性	氷属性、龍属性(口、腹、背ビレ)
オススメの武器	カラミティペイン

エリア1では背ビレ、エリア2では腕を攻撃

エリア1での狩猟は、バリスタと大砲を使い分けてダメージを与えていく。背中に乗れるときは、2カ所ある弱点の背ビレに踏み込み斬りからの連係を叩き込もう。エリア2の決戦ステージでは、ジエン・モーランがある程度近づくまではバリスタを撃ち、中央付近までできたら近づいて側面から腕に連係を決めていこう。その際、ジエン・モーランの動きに合わせて左右の移動斬りで同じ方向に移動すれば、スムーズに連係を当て続けられる。



▲エリア1でジエン・モーランが撃龍船の右側にいるときは、バリスタや大砲を撃たずに腕を攻撃するのも1つの手だ。

協力プレイで太刀を有効に活用

連係のダメージが大きい太刀は、モンスターを足止めできる武器と相性がいい。特に麻痺属性の武器を装備した剣士や麻痺弾を撃てるガンナーがいるときは、太刀の力を存分に発揮できる。そこで協力プレイのときは、仲間の装備との相性も踏まえて太刀を使うかどうか判断するといい。また、太刀は連係でさまざまな部位を攻撃するので、モンスターをひるませやすい。太刀を持ったハンターが複数集まると相乗効果でひるませやすくなり、連係を決めるチャンスが増える。

チャナガブル

有効な部位	提灯、腹、背中(膨張時)
有効な属性	雷属性(背中、提灯)
オススメの武器	神雷斬破刀攻

連係後は向き合う前に側面に移動しておこう

基本は地上、水中ともに同じで、各攻撃の隙に側面や背後から連係を決め、振り向き始める瞬間に合わせて左右の移動斬りで側面に移動しよう。振り向き終わったタイミングでチャナガブルの正面にいないのが理想だ。振り向き後の攻撃をかわしきれなさそうなときは、さらに同じ方向に回転回避を行おう。なお、水中では、離れた位置から急速にハンターに近づいてくることがある。左右の移動斬りをうまく合わせて側面に回り込んでおこう。



▲チャナガブルが水底に脚を着いたらすぐに自身も水底まで移動しよう。地中に潜ったあとの吸い込みをかわしやすくなる。

ボルボロス

有効な部位	両腕、尻尾
有効な属性	火属性(頭)、水属性(頭:泥まとい時)
オススメの武器	南蛮太刀【鮫斬】剛

突進を待って左半身側から攻撃しよう

頻繁に繰り出してくる突進からの強頭突きをかわしたあとに、側面や背後から連係を決めるのが基本の立ち回り。その際、右半身側に尻尾を振るので、左半身側から攻めたほうがいい。振り向きや旋回振り向きを始めたら左右の移動斬りでボルボロスの側面に移動しておき、次の突進に備えよう。なお、泥つぶては【広範囲】と【前方】の2種類があるが、後退したあとはほぼ【前方】を繰り出す。ダッシュで背後に回り込んで連係を決めよう。



▲泥つぶて【広範囲】は、全方位に泥を飛ばすので攻撃しにくいが、尻尾の泥がはがれていれば真後ろから連係を叩き込める。

ディアブロス

有効な部位	腹、尻尾
有効な属性	氷属性(頭、背中&翼、尻尾先端)
オススメの武器	南蛮太刀【鮫斬】剛、カラミティペイン

納刀状態で立ち回り、左斜め後方から攻めよう

角振り回しや地中からの強急襲をかわしやすくするため、普段は納刀状態で少し離れた位置で立ち回ろう。攻撃チャンスは、突進からの突き上げや地中からの急襲などをかわしたあと。ディアブロスの左半身側に回り込んで左斜め後方から連係を狙い、振り向き終わったら左右の移動斬りで側面に移動しよう。左右尻尾振り攻撃を出してきたときは、尻尾を右半身側になぎ払っている間に左右の移動斬りで左半身側に移動すればかわしやすい。



▲ディアブロスは攻撃チャンスが少なめ。音爆弾、閃光玉、落とし穴などを大量に持ち込み、足止めして連係を決めよう。

ラギアクルス

有効な部位	胸、頭、胴
有効な属性	火属性(背中、胸)
オススメの武器	ヘルフレイムダンサー

攻撃の隙に限界まで連係を叩き込もう

攻撃をかわしたあとの隙に側面や背後から連係を決め、振り向いたときや後退して間合いを離したときに左右の移動斬りで連係を締めるのが基本。水中で連係を決める際は、前進する踏み込み斬りを起点にしよう。ラギアクルスは振り向いてから攻撃に移るのがやや遅めなので、限界まで連係を叩き込める。その際、蓄電や大放電の予備動作が見えたらすぐに斬り下がりで離れ、大放電の場合はさらに回転回避を2〜3回行って離れておこう。



▲水中2段体当たりは、1段目のときに左右の移動斬りでラギアクルスの頭の左側まで移動すれば、2段目をかわしやすくなる。

ドスジャギィ&ドスバギィ

有効な部位	頭
有効な属性	火属性(頭、胴)
オススメの武器	ヘルフレイムダンサー

連係を2発にとどめて立ち回りやすくしよう

動きが素早いので、連係は「踏み込み斬り→縦斬り」か「気刃斬りⅠ→気刃斬りⅡ」を軸にして立ち回ったほうがダメージを与えやすい。モンスターの動きを予測し、スーパーアーマーの効果でモンスターの攻撃に耐えながら移動先を狙うように攻撃していこう。攻撃を2発当てたあとは左右の移動斬りや斬り下がり、回転回避などで仕切り直し、再び上記の連係を狙っていく。なお、ひるんだときは、連係を出し続けて大ダメージを与えよう。



▲気刃斬りを決める際、前方に小型モンスターがいたら、連係を気刃大回転斬りまで出し切って練気ゲージの色を変えよう。

リオレイア

有効な部位	頭、腹、首
有効な属性	龍属性(頭、背中、尻尾)
オススメの武器	神雷斬破刀攻、カラミティペイン

猛ダッシュをかわすために早めに側面に移動

普段は炎ブレスや猛ダッシュかみつきなどをかわしたあとが攻撃チャンス。炎ブレスは前方、猛ダッシュかみつきは後方から連係を狙い、リオレイアが動き始めたらすぐに左右の移動斬りで側面に移動して猛ダッシュを警戒しておこう。そのほか、攻撃の動作が大きいサマーソルト尻尾攻撃も狙い目。攻撃をかわしたあとに背後に回り込み、垂れ下がっている尻尾に連係を決めよう。着地後も振り向き始めるまで連係を決め続けられる。



▲空中に飛んでいるときは常に側面に回り込むように立ち回り、空中サマーソルト尻尾攻撃をかわしたあとに尻尾を攻撃しよう。

ナバルデウス

有効な部位	胸、ヒゲ、尻尾
有効な属性	龍属性(角、腹、頭)/雷属性(角、尻尾、頭、前脚)
オススメの武器	神雷斬破刀攻

踏み込み斬りで近づきながら連係を決めよう

太刀は、ナバルデウスとの相性がいい武器の1つ。「踏み込み斬り→気刃斬りⅠ〜Ⅲ」の連係を軸に攻撃し、そのあとに左右の移動斬りや斬り下がりで立ち位置を調整しながら再び同じ連係を狙っていくのが基本となる。ナバルデウスから離れすぎてしまったら、納刀してダッシュで近づこう。なお、激流ブレスの予備動作が見えたときは、すぐに左右の移動斬りに連係させたあとに回転回避を2〜3回行い、激流ブレスの軌道から離れること。



▲怒り状態になると深い位置まで潜ることがある。撃龍槍を当てるチャンスなので、スイッチがある場所に先回りしよう。

リオレウス

有効な部位	頭、首、腹
有効な属性	龍属性(頭、背中、尻尾)
オススメの武器	神雷斬破刀攻

各種炎ブレスを常に警戒しながら立ち回ろう

地上にいるときは、炎ブレスや猛ダッシュかみつきなどの隙に連係を決めよう。いきなり繰り出してくるバックジャンプ炎ブレスをかわすために、リオレウスが動き出す直前に左右の移動斬りで連係を締めておくこと。空中にいるときは、側面に回り込みながら「踏み込み斬り→縦斬り」の連係で脚を攻撃し、振り向きに合わせて左右の移動斬りで側面に移動しておこう。なお、滞空炎ブレスを連発しているときは、攻撃を控えたほうが無難だ。



▲上空からの蹴りは、武器出し状態ではかわしにくい。高く飛んだらすぐに納刀し、引きつけて緊急回避でかわそう。

ベリオロス

有効な部位	頭、腹、尻尾
有効な属性	火属性(頭)、雷属性(頭、棘)
オススメの武器	ヘルフレイムダンサー

納刀状態で立ち回り、連係は少なめにしよう

ベリオロスの狩猟では間合いが頻繁に変わるため、納刀状態のほうが立ち回りやすい。少し離れた位置で攻撃してくるのを待ち、斜め飛びつき、突進、尻尾攻撃などを回り込みながらかわし、背後から連係を叩き込もう。ただし、隙は小さいので1〜2発決めたらすぐに左右の移動斬りにつなぎ、ベリオロスが動き出す前に安全な位置に移動しておくこと。これを徹底すると、振り向きながら距離を離す横移動からのかみつきをかわしやすくなる。



▲落とし穴にはめて棘の部位破壊を狙おう。部位破壊を達成すると、回り込みをしたときに態勢を崩し、攻撃チャンスが増える。

ロアルドロス

有効な部位	タテガミ、腹、尻尾
有効な属性	火属性(タテガミ、腹)
オススメの武器	ヘルフレイムダンサー

地上と水中で攻撃する位置を変える

地上では、ロアルドロスの攻撃の隙に斜め前方や背後から攻撃しよう。振り向き始めたら左右の移動斬りで側面に移動しておけば、次の攻撃をかわしやすい。地上転がり攻撃のときは、左右の移動斬りや斬り下がりで頭側か尻尾側に移動しよう。水中では、側面や背後から連係を決めたあと、ロアルドロスが振り向き終えたときに左右の移動斬りで側面に移動するといい。その際、水中回転かみつきを繰り出してきたら、斬り下がりで離れよう。



▲横に泳いだあとは素早い水中突進を繰り出してくる可能性が高い。攻撃の軌道を見極めて先に安全な位置に移動しておこう。

ただいま絶賛プレイ中!!

発売から約9カ月たちますが、先日新たなイベントクエストが開催されましたね〜。個人的に衝撃的だったのは「世界を喰らう者」。孤島でイビルジョーを狩猟するクエストなんですが、イビルジョーがなんと通常の2倍ぐらいの大きさ！　実際に見にいってみたら、予想以上にデカくてびっくり。大剣を装備していたんですが、あまりにデカすぎて脚しか攻撃できないとか……。クリア報酬で古びたお守りが出やすいので、今後開催されたらぜひやってみてください。(コジ／プレイ時間：741時間)

最新の『モンハン情報』が満載!

モンスターハンター情報局

MONSTER HUNTER INFORMATION

『モンハン』グッズや最新情報をお届けするコーナーがスタート!!

「電撃モンハン組合」あらため、『モンハン』シリーズの最新情報をお届けしていくコーナーがスタート! 最新グッズやアミューズメント専用景品、さらに「モンスターハンター ハンティングカード」など、知りたい情報をまとめて公開していこう。

アミューズメント施設専用景品

アミューズメント施設で大人気の『モンハン』シリーズの景品情報を公開! 4月中に店舗に導入される予定なのでチェックだ!!



モンスターハンター 組立式モンスターハンター × PansonWorks ハンターズコレクション1

●4月中旬登場

人気デザイナー「PansonWorks」アレンジのフィギュアシリーズ第一弾。手足が動き、付属の武器も持たせることができるので、お好みのポーズで飾っておくことも! フィギュアにはオトモアイルーやチャチャも付属されている。

●ラインナップ
- 「ペッコシリーズ女剣士(ペッコチョッパー装備)」
- 「ラギアシリーズ男剣士(雷刀ジンライ装備)」
- 「ナルガシリーズ男剣士(ヒドゥガー装備)」
- 「キリンシリーズ女剣士(召雷剣【麒麟】装備)」
- 「看板娘アイシャちゃん」



モンスターハンター 組立式DXモンスターハンター×PansonWorksモンスターズソフビフィギュア1

●4月中旬登場

同じくPansonWorksが手がけるフィギュアシリーズ。第一弾では、海竜「ラギアクルス」が登場! ゲーム中ではハンター達を苦しめた海竜がデフォルメされてかわいらしい姿に。こちらはソフビ製なので軽く、ボリューム感もあるので、ハンターズコレクションとはひと味違った魅力を感じることができるだろう。



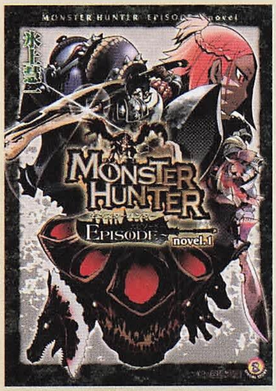
モンスターハンター 組立式DXスタチューモデル モンスターズ

●4月下旬登場

先日行われた『モンスターハンター』シリーズの新作発表会にて初披露された、リオレウスのリアルフィギュアがついに登場! 高さが約15cmもあり、大きな翼を広げてアプトノスに襲い掛かる姿は、まさに「大空の王者」の異名にふさわしいだろう。とにかく細部のディティールにまでこだわっており、鱗や爪の形状など、一見の価値アリ!

コミック&ノベル

『モンスターハンター』シリーズが原作のコミックや小説などの書籍を紹介。「モンハン部」で連載されたコンテンツが漫画化された!



「モンハン部」連載の短編漫画を小説化!

携帯で展開中の『モンスターハンター』ファンサイト「モンハン部」で掲載されていた短編漫画が、小説になって登場! 物語はハンターとしての腕を磨く青年・ガイユを中心に展開する。見どころは、4人目の仲間を捜すガイユの前に現れた女性ハンター・ミュジィとの出会い。ガンナーとして高い技術を持つ彼女は、なぜか誰ともパーティを組みたがらず、ガイユ達を拒絶する。しかし、そんな彼女が一瞬だけ見せた「ある表情」が頭から離れず……。

正しいハンターとは? その在り方とは? そして本当に信じあえる狩友とはなんなのか? ハンター達の決意と戸惑いの物語を凝縮した本書。これを読んで、狩魂を熱くたぎらせよう!

モンスターハンター EPISODE~ novel.1

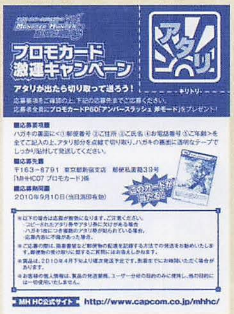
●発売中(2010年3月29日)
●発売元:エンターブレイン ●著者:氷上慧一

モンスターハンター ハンティングカード

トレーディングカードゲーム「モンスターハンター ハンティングカード」の最新情報や、ちょっとタメになる解説などをお届け!

プロモカード激運キャンペーンが実施中!

発売中の第7弾「獄炎の戈」のパックに封入されているチラシに「アタリ」マークが付いていたら、ハガキに貼って送ろう! プロモーションカードをゲットだ!!



◀チラシの右上に「アタリ」のマークがあったらハガキに貼って送ろう。

モンスターハンター ハンティングカード 第7弾「獄炎の戈」

●発売中(2010年3月11日)
●1パック¥315(税込)、1BOX¥4,725(税込)



▲ゲットできるのはハンターカードの「アンバースラッシュ 斧モード」。プロモーション用ホロ仕様だ!

応募期間 2010年3月11日~9月10日(当日消印有効)

モンハン部情報局 無料で登録できる携帯ファンサイト「モンハン部」では、購買部情報局を開設! ここでは購買部で紹介している商品について、製作者自らがそれらを紹介し、お得な情報を公開しています。なかにはまだ監修中の商品をチラッと紹介したり、キャンペーン情報などをお知らせすることも!? 製作現場の生の声が聞けちゃう情報は、隔週木曜日更新予定。今すぐ右のQRコードからアクセスして登録しちゃおう!

狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi



3つの「こと」を書かせていただこうと思っています。

さて！　今回は3つほど、僕の感想といいますか雑感を書かせていただきたい出来事といいますか「こと」といいますか、まぁ、そういうことがございました。それぞれ、この連載とは別にちゃんと記事になっていることだったりするので、くわしくは（正しくは？）そちらを御覧ください。

さてさて最初の1つは、つい30時間ほど前の話なのですが、電撃PlayStationの西岡編集長、電撃ゲームスのおしょう編集長も参加して行われた「電撃さんのゲーム雑誌でMHに関わっているスタッフによるMHP 2ndGツイッター雑談企画」についてです。タイトルが長い。長ぁいんですが、原稿執筆時点、正式なタイトルを聞いていないのですいませんw

参加したのは西岡におしょう、それから男塾先輩と僕（代わり映えしないなぁ、しかし）だったので、ちょうど4人です。今までだったら4人であぁでもないこぉでもないと、いわゆる座談会的なことをやって、でもってクエストに出て……となるところなのですが、それじゃあ、おもしろくないでしょう、もうね、いいかげんね。あれ？　冷静に振り返ってみれば、このメンツでそういう企画はやってないんじゃないかという気もしますが、やる方としてはつまんないので（おいおい、そういうこと言うなよ＜俺）、舞台としてツイッターを使わせていただきました。ハッシュタグ／#mhp2gあたりを拝見していても、かなりな数の方々が積極的な情報交換をされていますからね。そこに、僕らもまぜてもらえないだろうかと考えてみたわけです。といいますか、むしろ次の「狩られ道」なんてものがあるのだとしたら、それは本の形にまとめるのではなく、ツイッターでつぶやき続けていたいと思っているくらいなので（半分本気）、僕の中では自然な選択だったのですが……。

結論。半分失敗で、半分成功でしたw

まず失敗の方なのですが、これは言うまでもなくツイッターはチャットではないので、厳密にはリアルタイムで話が進まなかったということです。たとえば僕がなにか西岡に呼びかけるようなつぶやきをしたとしても、西岡がそれを確認するまでには多少タイムラグがあります。そこから、西岡が返事するようなつぶやきを書きはじめるわけですから、ちょっと間が空いてしまうんですね。この点は、いくらハッシュタグ／#dengekimhを使っていたとはいえ、チェックしていただいていた方には読みづらいものだったかもしれません。「ツイッターってそういうもんじゃん！」と言ってしまえばそれまでなのですが、その点は次回（あるのか？　昨日の話では、ありそうな感じでしたがorz）、なにがしかの改善を図りたいと思いました。

成功の方ですが、これは、実は失敗と同じようなことでもあるのですが、僕個人としては、いろんな話題が錯綜しているのがおもしろかったんですね。あの感覚は、普段、これだけテキストを書いていても、ツイッターを使っていても、なかなか味わえるものではありません。たとえば男塾先輩が絡んでいただいていたハンターさんとガンナー談義をしていたりしますよね。そこにちょろっと「でも、先輩、サボるからなぁ」などとちゃちゃを入れたりします。と同時に、タイムラインではおしょうが「（電撃の旅団の）団長は絶対、女子キャラに太刀だ」とか言ってたりします。そこにも「でも、団長、アクションゲームは異様にうまいよね」などと返しながら、西岡と『MHP 2ndG』発売間もないころに、闘技場に現れるものすごいティガレックスを二人で狩り切った（正しくはカプコン広報の萩原さん、山本さんも参加されていたのですが、彼らは1落ちずつしてしまったので、キャンプから出てこないようにお願いしました。はぎちゃんがやりたいって言ったクエストだったのにw）という話をしていたり……めちゃくちゃですね、こう書いてみるとw　ただ、このめちゃめちゃさが醸し出す疑似ライヴ感がけっこう楽しくて、そして、こんなにバラバラだったのに、なぜか最後はそれなりにきれいにしまったりして、いやぁ、貴重な体験をさせていただきました。

正確な人数は数えていませんが、かなり多くの方々にも御参加といいますか、絡んでいただきましたし、きっと、絡まないまでもチェックしていただいていた方々も多かったのではないかと思います。あらためまして、この場を借りて御礼申し上げます。ありがとうございました。また、終了後に#dengekimhをチェックしてみたところ、「うっかりチェックし忘れた、残念」とつぶやいていた方も、何人かいらっしゃいました。次回がありましたらぜひ、よろしくお願いいたします。また、普段からでもぜひ！　『MH』の話題で声をかけてください。僕らのアカウントは以下の通りです。『MH』について話すのって、やっぱりすごく楽しいですから。あわせまして、よろしくお願いいたします。

●電撃PlayStation 西岡のアカウント
@moo_SYUKYUKAI

●電撃ゲームス おしょうのアカウント
@gameosho

●男塾先輩のアカウント
@ojsenpai

●倉西の、芸がないにもほどがあるアカウント
@kararemichi

さて、次の「こと」は、すでにみなさん御存知ですよね？　『METAL GEAR SOLID』シリーズ最新作『MGS PEACE WALKER』と『MHP 2ndG』のコラボについてです。このコラボが発表された完成披露発表会には僕もおじゃましてまして、めちゃくちゃ楽しませていただきました。もりあがりましたねぇ、あの動画が公開されたときは！　しかも、この発表会はリアルタイムでつぶやいてもいいということになっていましたので、呆れるくらいつぶやかせてもいただきました。その、コラボ発表部分の僕のつぶやきをぬき出すと、こんな感じです。

倉西「ティガレックス！」
倉西「ステージにARでティガレックス!」
※この発表会はAR（拡張現実）と呼ばれる技術を使っていました。ステージ上に、本当にティガレックスがいるかのような演出がありました。
倉西「映像。ティガレックス、ランポス、アイルーにスネーク。スネークがティガに発砲！」
倉西「ティガにミサイル撃ち込んでる！ランポス、じゃま！じゃま！」
※このシーンは、思わず笑ってしまいました。ヘビィボウガンで出てる時なんかに、ほんとによくある光景ですよ、小型モンスターがじゃましにくるって。スネークさんとも『MH』あるある話ができそうですねw
倉西「おなじみのテーマとともにリオレウス！　猛ダッシュで倒れ込んだ！　ん？スネークさんは耳栓デフォルトかな？空中から火の玉。スネーク！真下！真下!」
倉西「あ、耳栓デフォルトじゃないみたいだ、スネークさんw」
※リオレウスの咆哮に対して、スネークさんがひるまなかったんです、最初は。なのですが、その時はどうやらちゃんと距離をとっていたようで、直後の映像では、スネークさんがひるんで立ちすくんでました。耳栓バンダナとか用意されてないのかな？w
倉西「レーション焼いてた。大塚さんの声で「上手に焼けました！」w」
※会場、爆笑でした。
監督「5年くらい前からなにかいっしょにやりたいと話していました。コスタリカといえば、ジュラシックパークのロケ地です。恐竜が出てきてもいいですし、同じPSPですし」
監督「操作系に、ハンター系というものを用意しました。ほとんど違和感なく、操作してもらえると思います」

読み返してみても、僕がいかに、そのシーンを楽しんでいたかがわかりますねそんなことわかってもしかたがないのですがもうしわけございませんはずかしいのでへんかんせずにひらがなべたにゅうりょくでごまかしてみました。

あれ!?　もう3つめを書くスペースがないじゃない！orz　唐突ですが、今回はここまででございます！　続きは来週金曜、30日発売の電撃PlayStationで！ちなみになにが3つめの「こと」だったかと申し上げますと、この号に掲載されています『MHP 3rd』インタビューについて、です。むしろ、それを最初に書けよという話ですが……すいませんorz実は、辻本プロデューサー＋一瀬ディレクター インタビューの場には僕も同席させてもらっていましたので、こぼれ話？　というほどではないかもですが、そんなような、レポート的ななにかをお送りする予定でございます。
（201004120556）

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.471
4月30日発売
特別価格
¥690(税込)



「MGS PW」総力特集！

攻略ステーションRPGスペシャル&Vol.100となる4コマ付録も！



Pick up! 攻略ステーション RPGスペシャル

年末年始に発売された話題のRPG6タイトルを徹底攻略。行き詰まったままなら、この攻略記事を参考にしてエンディングを目指せ！

- ★ファイナルファンタジーXIII
- ★ファンタシースターポータブル2
- ★キングダム ハーツ バース バイ スリープ
- ★エンド オブ エタニティ
- ★スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
- ★戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校



4月29日に発売される、小島秀夫監督の最新作『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』を大特集！　ストーリーやキャラクター紹介はもちろん、攻略情報も大充実。また、話題作をバッチリ解剖している「攻略ステーションRPGスペシャル」も見逃せない。さらに「電撃4コマ」&秘密のはんそくドラマCDの2大付録もあって、お買い得度満点。ゴールデンウィークは、この本を片手にゲームを楽しもう！

電撃ARCADE アーケードゲーム

Vol.18
4月30日発売
特別価格
¥1,280(税込)



シール

トップローダー
※トップローダーは透明です。付録にカードは含まれません。

デッキケース

3大付録を活用してゲーセンの勝ち組に！

特集タイトル

- ★WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009
  『08-09』をQ&A形式で徹底解説！全国大会出場者による特別企画も!!
- ★ベースボールヒーローズ2009 覇者
  『2009PUV』の新カードを大公開!!
- ★三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔
  全国大会を最速レポート!!
- ★悠久の車輪 ～Eternal Wheel～
  全国ランカーによる新カードレビュー。
- ★ロード オブ ヴァーミリオン2 深淵ヨリ招かれしモノ
  新カード全リスト&全国大会情報！

ワールドカップを控えて、さらに盛り上がりを見せている『WCCF 08-09』を大特集！　カッコいいデザインでカードが引き立つ「トップローダー」、情熱の赤を基調とした「デッキケース」(組み立て式)、トップローダーに貼ることでオリジナルの1枚を作ることができる「シール」の3大付録を活用して、ゲーセンの勝ち組になろう！　そのほか『BBH2009』などの人気タイトルや、メダルゲームなどの記事も大充実。

ゼルダの伝説 大地の汽笛 ザ・コンプリートガイド　絶賛発売中!

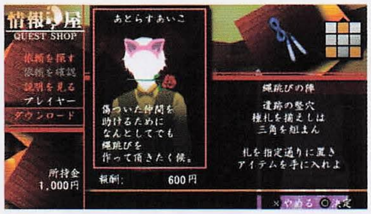
物語の進め方がひと目でわかるフローチャートと詳細なマップで、メインストーリーを完全にカバー。また、ファントムとの連係プレイを中心にした「神の塔」の攻略方法も伝授！　各種サブストーリーの発生条件やクリア条件も網羅したこの本で、未開の大地を切り開こう!!
■全352ページ／価格：¥1,050(税込)

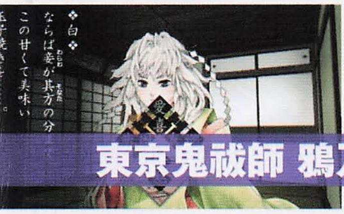
電撃ゲームスMANIAX

企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!











東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚













GOD EATER（ゴッドイーター）

連載企画

呪言花札開放！

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚

TOKYO MONO HARA SHI



ファン待望のアトラスの新作學園ジュブナイル、ついに発売！
プレイレポートとあわせて、その魅力を余すとこなく紹介する。

ついに発売！ 封札師の魅力を徹底解剖！

新宿・鴉乃杜學園を舞台に、怪奇、伝奇といったジュブナイル要素を盛り込んだ物語が楽しめる本作。発売直後となる今回は、世界観、キャラクターに加え、序盤の内容からシステム面を詳しく解説していく！

序盤のプレイリポートも！



▲チュートリアル的な内容のプロローグをもとに、魅惑のシステムを解説！



▶呪言花札をめぐる奥深い人間ドラマ、登場人物の魅力もお届けしていく。

東京鬼祓師（とうきょうものはらし） 鴉乃杜學園奇譚（からすのもりがくえんきたん）

発売中（2010年4月22日発売）	¥6,279（税込）、DL版¥4,980（税込）	
PSP	ジャンル	AVG（學園ジュブナイルAVG+RPG）
	メーカー	アトラス
	備考	プレイ人数：1人用

冒険 謎解 歴史

関係図

さまざまな思惑が絡み合う登場人物の関係を大公開！



「ドッグタグ」マスターのオススメメニュー 1

本作では、ゲーム開始直後での図書館でのアンケートと、携帯電話でのプロフィール入力により、主人公の初期ステータスが決定される。ただし、ゲームの難易度そのものへの影響はほとんどない（いくらでもフォローが効く）ので、細かい結果は気にせず、自分の好きなプロフィールを入力するといいだろう。ただし、一度入力すると変更できないので、あとで悔やまないようマジメに決めること！

物語 STORY

封印を解かれた呪言花札をめぐり 新宿で暗闘が繰り広げられる！

この世に厄災をもたらすとされる呪言花札。その封印が何者かによって解かれてしまう。時を同じくして、封札師に認定される少年たち。怪異が集う新宿を舞台に、呪言花札を巡る争いが始まろうとしている。はたして呪言花札をすべて集めた先に待ち受けるものとは……？



◀▲呪言花札解放のもと、“秘法眼”という不可思議な力を持った少年たち。彼らの出会いは偶然なのか、それとも――。



封札師として目覚める少年たち……



▶封札師として認められた少年は、呪言花札回収のため、新宿にある鴉乃杜學園へと転入する。

鴉乃杜學園に転入した主人公を待つものとは――!?

用語辞典

【ORDS（オーズ）】「場違いな四角形」を意味する超古代文明の遺産。その札には神の意志が書き写されている。
【隠人（おに）】 カミフダの影響によって、洞窟内の動植物が凶暴化した姿。花札を守る番人として洞窟（ダンジョン）への侵入者を排除しようとする。
【カミフダ】 ORDSの日本名。
【呪言花札（じゅごんはなふだ）】 カミフダの一種で、これが世に出回ることで厄災が巻き起こるといわれている。
【秘法眼（ひほうがん）】 あらゆるものの真実を見極めるとされる能力。
【封札師（ふうさつし）】 日本OXASに所属し、カミフダの回収を目的に活動するエージェント。秘法眼の持ち主であり、別名カードアーカイバーと呼ばれることも。



主人公 七代千馗（しちだいかずき）（名前変更可）

“秘法眼”の力を見出され、“封札師”となった高校３年生の少年。日本OXASから下された任務によりカミフダを回収するため、新宿・鴉乃杜學園へと転入することになる。



白（まお）（声：沢城みゆき）

呪言花札の番人である「白札」の化身。呪言花札回収を目指す主人公に協力し、行動を共にする。数百年を生きているが、どこか子供っぽい一面も。

呪言花札をその手に掴め!!

鴉羽神社
主人公の住まいとなる新宿の神社



新宿に建つ神社。転入してきた主人公の身柄を預かってくれる場でもあり、日本OXASとも何らかの協力関係にあるようだ。

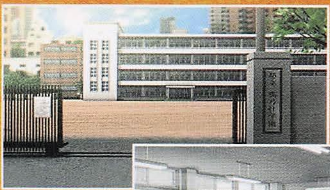
日本OXAS
カミフダ回収を目的とする国家組織



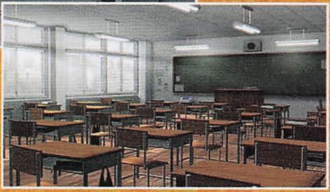
正式名称は国立国会図書館収集部特務課。カミフダの回収・保護目的に動く国家機関で、封札師を職員として抱えている。

鴉乃杜學園
新宿と共にある歴史ある高校

物語の中心となる新宿の學園。呪言花札の封印が解かれ、多くの怪異が目撃されるようになった。その噂をかぎつけた日本OXASが、封札師である主人公をこの學園に派遣することに……。學園内ではさまざまな噂がささやかれているようだ。



◀一見するとなんの変哲もない普通の學園。だが、そこには多くの謎が隠されているようだ。主人公はその謎を解けるのか？



▶伝統ある学校ながら、自由な校風もこの學園の魅力。そこでは、個性的な生徒、そして教師たちとの出会いも待っている。

寇聖高校
黒い噂が絶えない高校



新宿に存在する全寮制の高校。すべての設備が校内に設置され、中では犯罪組織の構成員を養成しているという噂も……!?

八汎學院
設備の整った名門校



新宿にある私立の名門校。全国から優秀な生徒を集めるために、整った設備を導入している。個性的な生徒が多いようだ。



「ドッグタグ」マスターのオススメメニュー 2

アドベンチャーパート中の自由移動（昼と放課後の２回）では、鴉乃杜學園、あるいは新宿周辺を自由に移動して探索することができる。その際、各場所につき１回ずつ「探索」を行い、アイテムを入手することが可能だ。そのほとんどは単体では役に立たないが「調合」の材料となるので、多ければ多いほど攻略に役立つ。自由移動を行う際は、面倒でも必ず毎回アイテム探索を行うようにしよう。

鴉乃杜人物名鑑 第二幕

前号に引き続き、新たに公開された新キャラクターの詳細を、開発スタッフのコメントつきで紹介！

鴉乃杜人物名鑑 座談会参加スタッフ

座談会に参加するのは、開発の中心で心血を注いできた3人！ 制作過程の裏話などをお聞きしました！

ディレクター 遠山博一氏
本作の制作の総指揮をとるディレクター。参加作品は『九龍妖魔學園紀』や『ペルソナ3』、『救命救急カドゥケウス2』など。

シナリオ 川嵜暁氏
本作では、シナリオをはじめ、キャラ作りや設定にも携わる。参加作品は『九龍妖魔學園紀』や『ペルソナ4』など。

キャラクターデザイン 齋藤晋氏
『九龍妖魔學園紀』に引き続き、學園ジュブナイルである本作のキャラクターデザインを担当したイラストレーター。



オレ様たちの仕事はお宝を探すことじゃねェ 奪い取ることだぜ――

制作者のことば ▸▸▸ これでもれっきとした制服です！

齋藤晋氏（以下、敬称略）：義王のシャツは囚人服をイメージしていまして、腕のベルトは手錠をモチーフにしています。ちなみにバンダナの紋章は義王専用のマークですね。

鬼丸（おにまる） 義王（ぎおう）

声▶杉田智和 すぎたともかず

「鬼印盗賊団」を束ねる頭

寇聖高校の総代を務める少年。その裏では、お宝を奪い取る「鬼印盗賊団」の頭も務める。呪言花札をお宝と考え主人公と対立することに。





義王を補佐する盗賊団のブレーン

寇聖高校の3年生。「鬼印盗賊団」の参謀役で、情報面で義王をサポートする。弓の名手でもあり、戦いとなればスナイパーとして活躍する。

制作者のことば ▸▸▸ スカーフが団の目印！

齋藤：彼が腕につけているスカーフにも「鬼印盗賊団」の紋章があります。彼は弓を使うので鬼の牙の代わりに、そこに矢が刺さっているマークになっています。幹部専用のマークですね。

鹿島（かしま） 御霧（ごむ）

声▶寺島拓篤 てらしまたくま



それじゃあな。間抜けなカラス共

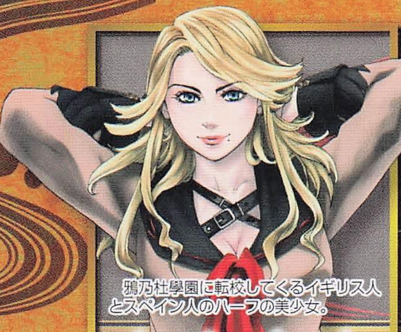
人物紹介（鬼丸義王）

血液型	B型
所属部	覇道部
好き	強いヤツ
苦手	ぬるま湯

人物紹介（鹿島御霧）

血液型	B型
所属部	弓道部
好き	権力
苦手	無計画

アレジー・D（ディー）



鴉乃杜學園に転校してくるイギリス人とスペイン人のハーフの美少女。

声▶高森奈緒 たかもりなお

制作者のことば▶▶▶
最初は顔の彫りが深かった！

齋藤：「金髪・碧眼」というオーダーがあり、ほかに金髪キャラがいなかったのでいいバランスになったと思っています。

人物紹介

血液型	AB型
所属部	神秘術同好会
好き	家族、ダンス
苦手	納豆入りオムレツ



幸徳寺 要（こうとくじ かなめ）



八汎學院の3年生。京都弁で話す女陰陽師で、プライドが高く高飛車。

声▶野田順子 のだじゅんこ

制作者のことば▶▶▶
物語に欠かせない存在!?

川崎暁氏（以下、敬称略）：陰陽師は、呪言花札や物語にも大きく関わってくる要素なので、彼女の存在は不可欠です。

人物紹介

血液型	A型
所属部	茶道部
好き	タイ焼き
苦手	携帯電話



嘉門 英雄（かもん ひでお）



正義感あふれる好青年。合言葉は「カモン！ ヒーロー！」。

声▶関口英二 せきぐちえいじ

制作者のことば▶▶▶
変身ヒーローですが……

遠山博一氏（以下、敬称略）：彼はアメコミのヒーローのイメージです。もっとも、変身後も能力は変わりませんけど……。

人物紹介

血液型	A型
所属部	英雄同好会
好き	自然、正義、人の笑顔
苦手	じいやの説教



蒲生 道佳（がもう どうかい）



自称「ミカみゅん」。學院ではある特殊能力を使い、生徒の風紀を守っている。

声▶岸尾だいすけ きしおだいすけ

制作者のことば▶▶▶
じつはいろいろな秘密が!?

齋藤：このキャラは"ある事情"により、お年寄りに拝まれるような仏像顔とすごい福耳をデザインしました。

人物紹介

血液型	B型
所属部	美肌部
好き	綺麗なもの、美形男子
苦手	筋肉



物語のカギ
物語のカギを握る2つの高校
これらの高校と呪言花札の関係にも注目！

主人公たちにかかわる、寇聖高校と八汎學院という2つの高校の生徒たち。どちらも新宿にある学校で、呪言花札とも深く関わってくるようだ。とくに寇聖高校の生徒は、呪言花札をお宝として力ずくで奪おうとする、主人公にとっては最大の敵となり得る存在。彼らとの対立も、物語を進めるうえでは避けては通れない壁になりそうだ。もちろん個性的な生徒がそろう八汎學院も無視できない存在。はたして彼らは主人公の味方となるのか敵となるのか!?



▲「ドッグタグ」で出会う情報屋、香ノ巣絢人も寇聖高校の生徒のようだが……。



◀主人公をつけまわす日向輪は、八汎學院の生徒。そこに呪言花札は関係する!?

富樫刑事（とがしけいじ）



職務に忠実な新宿警察署の女刑事。どんな不正も見逃さない堅い性格だ。

声▶水原薫 みずはらかおる

制作者のことば▶▶▶
彼女は善良な刑事ですが……

遠山：彼女は真剣に国家のことを想って働いている女性です。とはいえ、主人公にはあまり協力的ではありませんが……。

人物紹介

血液型	A型
所属部	―
好き	チョコレート、珈琲
苦手	怪奇現象





「ドッグタグ」マスターのオススメメニュー 3

本作で仲間にした（携帯に登録した）キャラクターは、ダンジョン探索時に2人まで連れて行くことができる。彼らを直接操作することはできないが、ステータス補正やスキルといった能力で主人公をサポートしてくれるので、大いに活用していこう。ちなみに、サポート以上に嬉しいのが、探索中にあれこれ話をしてくれること。仕掛けや戦闘が発生したときなどに、彼らの多彩な反応が楽しめる。



これで誰でも封札師になれる！

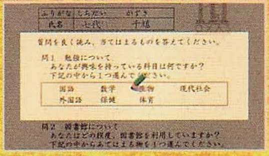
呪言花札回収の手引き

ここからは実際のプレイとともに、本作に盛り込まれたシステムの数々を解説していく。ゲームの基本的な流れや操作方法はココで身につけろ!!

プロローグ

1 図書館 アンケートでプロフィールを入力

ゲーム開始後は、図書館でのアンケートが発生。ここで主人公の名称など、アンケートの質問について入力していくことになる。アンケートによって、パラメータもわずかだが変化する。



◀パラメータの変化は微々たるもの。好みで答えても問題ない。

質問内容	パラメータへの影響
興味を持っている科目	選んだ科目の成績が少し上がる
図書館の利用頻度	多いと秘法眼かHPの初期値が少し上がる
アルバイトについて	やっていると所持金が少し増える

2 新宿 そして物語が動き出す――

アンケートに答え終わると、いよいよ物語が動き出す！　新宿を高みからのぞむ謎の男女、そして解かれる呪言花札の封印と、事件の始まりを告げるイベントが展開していく。その後場面は一転し、秘法眼の力を見出された主人公が封札師認定試験を受けるシーンに。ここから本格的なゲームプレイが始まることに！



▲物語の舞台となるのは新宿。この地で呪言花札の封印が解かれ、危機が訪れる。



▶呪言花札の封印を解いた謎の男。彼の目的とは？

3 富士 青木ヶ原樹海 封札師認定試験開始！

封札師認定試験を受けるため、富士の青木ヶ原樹海までやってきた主人公。ここでは、雫やいちるとの出会いのほか、封札師に必要なさまざまなツールも取得することができる。準備ができれば、いよいよダンジョン探索という流れに。



▲カミフダの力を引き出す封札師の手袋。これと同時に試験用のカミフダも支給される。



▶携帯電話には、出身地や誕生日といった簡単なプロフィールも入力することができる。

超便利ツール・携帯電話ゲット!!



本編へようこそ!!　プロローグを終えればこんな要素も！

プロローグでは、すぐにダンジョン探索へと移行するが、本編ではダンジョン探索の前に多彩な要素を楽しむことができる。ここでは、その代表的な要素である2つのシステムを簡単に紹介しよう。

探索　學園内や新宿を自由に移動して探索できる。登場人物との会話やアイテム入手のチャンス！



◀ダンジョンで役立つ道具を手に入れろ。

依頼　新宿にある喫茶店「ドッグタグ」で依頼を受けることもできる。探索前に受けておこう。



◀依頼では、謎解き要素も楽しめる。

感情入力システム

自由度の高さを追求した会話システム

本作の会話では、相手の問いかけに9つの感情で返答する「感情入力システム」を採用している。その魅力を、いちるとの最初の会話を例に徹底解析！



七代千馗クン。キミのコトだよね？

上のセリフは、いちると初めて出会ったときのセリフだ。これにどの感情で答えるかで、いちるの反応がさまざまに変化する。右の写真は全感情の反応を表したものだ。♥がついているものは、好感度の上昇が確認できたものなので、いちると仲よくなりたいならこの感情を選ぼう。

武藤いちる
<声：戸松遥>

"秘法眼"の力を持つ明るく元気な高校3年生。その力のため、今まで周囲になじめずにいた。



△1つの会話にもこれだけの反応が用意されている。意外な反応を見られることも!?





「ドッグタグ」マスターのオススメメニュー 4

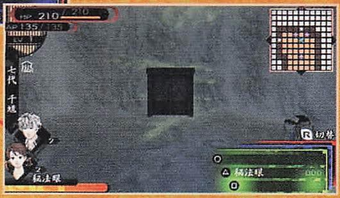
慣れるまでは、どの感情を選ぶべきか迷いがちな感情入力システム。ポイントは、場合によっては積極的に否定的な感情を選んだほうがいいということ。例えば相手が間違っていることを言っている場合は、嫌・怒・困・悲などを選んだ方が、結果的に感情度が上がりやすい。ちなみにSELECTボタンを押すと"無視"したことになるが、ほとんどの場合、相手の機嫌を損ねるので、あまりオススメしない。

4 富士 洞穴 ダンジョンにて実技試験に挑め！



ダンジョン探索では、主人公の主観視点による３Ｄダンジョンでの冒険が待っている。ダンジョン内には、さまざまな仕掛けが用意され、それをプレイヤーの知恵とひらめきで解き明かしていくのも楽しみのひとつだ。知恵とアイテムを駆使して最深部を目指せ！

▲最初の仕掛けは、松明で2つの燈篭に火を灯もすという簡単なものだ。



▶主人公が持つ秘法眼を使えば、モヤのかかった場所に扉が見える。

秘法眼の力で隠された扉を見つけろ！

5 洞穴内 AP&ターン制のバトル！

ダンジョン内で主人公の探索を阻むのは罠だけではない。隠人と呼ばれるモンスターとの戦いも、呪言花札回収では避けられない要素だ。戦闘はAP（行動力）を消費して戦うSLG的な戦術バトル。敵の弱点を突いて有利に戦え！



◀隠人にはすべて弱点となる部位が設定されている。弱点を突けばダメージも大幅アップ！



雉明零
<声：浜田賢二>

封札師認定試験で出会うことになる無口な青年。感情に乏しく、何を考えているのかわかりづらい一面も。

注目！ プロローグの隠人はココが弱い！

甲型狗児十六號



▲2つある首の間が弱点。そのため、正面から攻撃しないと狙えない点に注意すること。

甲型目賬十號



▲弱点はチュートリアルで知らされる。尾のようなものに描かれた目の模様が弱点だ。

甲型噎八號



▲コウモリのようなこの敵の弱点は頭。遠くからの射撃だと外すこともあるので注意。

6 洞穴内 ついに発動「封札システム」！



▶ターンが変わると上昇値は無効になってしまうので注意。

戦闘の戦略性と爽快感を増幅させているのが、この「封札システム」。このシステムは、ターン内で連続して敵を撃破すればするほど、攻撃力が増加していくというもの。さらに、APも回復＆上昇するので、1ターンで敵を全滅させることも、決して不可能ではない。目指せ、ノーダメージ撃破！

注目！ 連続して倒すほど強くなる、その効果は？

実際にプロローグで発生する戦闘で「封札システム」の効果を検証！　結果、5連続で敵を倒した場合、初期値のAP135がAP165まで上昇した。最大値が上がるだけでなく、APそのものも回復するので、有効活用すれば戦闘がかなり楽に！



▲とくにボス戦で助かるシステム。もちろん、ザコを倒すときも弱点を狙ってAPを節約！



◀攻撃力も上がるので、倒せば倒すほど有利な状況になる。最大まで高めた力でボスに挑め！

5連続撃破でAP135→AP165に!!

7 洞穴内 「隠者の杖」により封札師の力を得る！



トラップと隠人との戦闘を乗り越えてたどり着いた、ひとつの部屋。ここで、ついに主人公達が封札師となるためのイベントが発生する。「隠者の杖」と呼ばれる杖で手を貫くことで得られる封札師の能力。これで晴れて一人前の封札師として認められることに！

◀このイベントでは、零といちるとの信頼を問われる質問も投げかけられるが……？

封札師としての力を得たことで、主人公はカミフダの力を扱えるようになる。武具を強化したり、札の能力を解放することも可能に。





◀▲主に戦闘で役立つカミフダの力。組み合わせしだいで、戦闘をより有利に進められる。

カミフダの力を引き出せ！

ボス戦 乙型遠呂智七號 あらゆる力を総動員して戦え！

最後の部屋では強敵との激しいバトルが待ち受けている。大型の隠人は次のポイントを参考に倒そう。



▲ザコとは比べ物にならない、HPと防御力を持つ番人。しかし弱点は確実にある。

ザコは毎ターン復活する！

ボスを護るザコ敵は倒してもすぐに復活する。連続で撃破し、封札システムの発動を狙え！

▶彼らを連続で倒せばAP稼ぎも可能だ。増やしたAPでボスを叩け!!



ボスの弱点はココだ！

弱点は顔面。外さないよう正面から接近して叩け！



そしてプレイヤーを待ち受ける意外な展開！

見事隠人を倒せば試験終了、となるハズだったが、突然の地震が主人公たちを襲う。そして、衝撃の展開が――？



この先は実際のプレイで確認すべし！



「ドッグタグ」マスターのオススメメニュー 5

ボス隠人などの手ごわい敵が相手のときは、いかに効率よく倒し、封札システムを発動させるかが重要に。そのために欠かせないのが、射撃攻撃による弱点狙い。上記のとおり敵の種族により弱点は決まっているが、範囲が非常に狭い場合も多く、数ドット単位での精密な狙い（カーソル合わせ）が要求される。難しい場合は数歩接近したり、側面や背後に回り込んでから狙うなど、いろいろ試そう。



怒涛の攻めで敵の守りを崩す快感に浸れ!!

CALL of DUTY MODERN WARFARE 2

コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

数あるルールのなかでもマッチボーナスを稼ぎやすく、プレイ人数も比較的多いデモリッションを攻略。戦略性の高いデモリッションを極め、10周目まである長い名誉モードを乗り切ろう。また、ダウンロードコンテンツで配信される５つの追加マップも紹介！

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

機種	発売日・価格	項目	内容	対応
PS3	発売中(2009年12月10日発売)　¥7,980(税込)	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Infinity ward	対戦
		備　考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力
Xbox 360	発売中(2009年12月10日発売)　¥7,980(税込)	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Infinity ward	対戦
		備　考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力
PC	発売中(2009年12月23日発売)　¥7,980(税込)	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Infinity ward	対戦
		備　考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力

マカロフの目つきよりも鋭いルール分析
デモリッション攻略
DEMOLITION

すぐに役立つ戦術を紹介

デモリッションは、敵を倒しても勝敗には影響せず、1人ががんばっても勝利は難しい。以下の攻略を参考に味方の行動や狙いを察知し、連係を駆使して戦おう。

2つの爆破対象物をめぐって攻守に分かれて戦う

デモリッションは、試合が始まる前に2チーム（6人ずつ）に分かれ、チームは1試合ごとにシャッフルされる。試合は攻守が入れ替わるラウンド制で行われ、2ラウンド先取したチームの勝利となる（ルールの詳細は右を参照）。

デモリッションの特徴は、攻め側よりも守り側のチームが若干有利であること。爆破対象物は、どのマップも攻め側より守り側のスタート位置からやや近い場所に設置されている。また、攻め側の勝利条件は2つの爆破対象物を爆破しなければならないため、1つでも爆破対象物を守り抜けばいい守り側のほうが立ち回りやすいというわけだ。3ラウンド目は攻守がランダムのため勝敗は運に左右されることもあるが、運に任せたとしても勝率は50%であり、攻守の有利、不利は戦術次第で十分にくつがえせる。

デモリッションのルール

- 6対6のチームを組み、「攻め」と「守り」に分かれて試合が行われる
- 試合は3ラウンド制で、2ラウンド先取すると勝利
- 1ラウンドごとに攻守を交代し、3ラウンド目の攻守はランダムで決定
- 攻め側は全員爆弾を所持しており、マップ内に2つある爆破対象物に爆弾を設置して両方とも爆破するとラウンド勝利
- 守り側は制限時間まで爆破対象物を1つでも守りきればラウンド勝利
- 1ラウンドの制限時間は2分30秒で、爆弾設置後（カウントダウン中）は制時限間が止まる。爆破対象物を爆破する（される）と、制限時間が2分30秒延長
- 爆弾の設置＆解除にかかる時間は約5秒。　爆弾を設置すると45秒のカウントダウンが始まり、それまでに守り側が解除しなければ爆発する
- 未使用のキルストリークは、次のラウンドに持ち越すことが可能

攻守別の基本戦術を覚えよう

立ち回りのポイントは、爆破対象物が2つあるときと1つを爆破したあとでは、攻めやすさ、守りやすさが大きく変わること。1つを爆破したあとは攻め側の進攻ルートが限定され、守り側が守りやすくなる。マップによっては攻め側がかなりきつい状況になってしまうため、攻め側は残してはいけない爆破対象物を先に爆破しに向かい、守り側はそちらを最優先で守るといった立ち回りがセオリーとなる。また、爆弾の設置や解除する役は多いほうがよく、その役をまかないやすいサブマシンガンやアサルトライフルがオススメ。中～遠距離用のスナイパーライフルやグレネードランチャーを主体にしたクラスは、前線で粘れる優秀な突撃役がいてこそ活躍する。

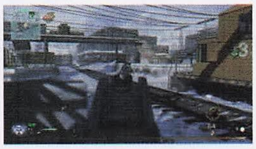
オススメのカスタマイズ

サイレンサー：発砲時にレーダーに映らなくなり、隠密行動がしやすくなる。特に攻め側のときに有効。
戦術マーカー：復活時の爆破対象物までの移動距離を短縮し、攻め、守りを厚くするために使用する。攻め側、守り側ともにどのマップでもほぼ必須となる装備といえる。
フラッシュ：爆破対象物の周囲を固められそうなとき、または固められたときに有効。離れた位置からでも味方を援護でき、爆破対象物に近づくまでの時間を稼げる。
マラソン：一歩でも先に爆破対象物に到達できれば戦況が大きく変わる。同時にライトウェイトも有効なPERK。
冷血：守り側は必然的にキル数が稼ぎやすくなるため、攻め側は敵の航空支援を撃ち落とすより、PERKの冷血で無効化したほうが短い制限時間を有効に活用できる。
状況報告：敵の戦術マーカーの設置場所を確認できる。
ハリアー：爆弾の設置直後の攻防に有効なキルストリーク。爆破対象物に爆撃し、戦況を有利にする。

攻め側　計画的に爆破を狙う

最初に狙う爆破対象物は、敵の守りが崩しにくいほう。戦術マーカーを頼りに何回も突撃し、周囲を制圧するまで攻めを継続することが大事だ。なかなか守りを崩せないときは、敵の復活地点の近くで抑え込んだり、別の爆破対象物に爆弾を設置したりして敵の戦力を分散させていく。爆弾の設置に成功したら、爆破までのカウントダウン中にキルストリークを惜しみなく使おう。残る1つを爆破するには、敵の監視をすり抜けて敵の背後に戦術マーカーを設置し、多方向から攻めるのがポイントだ。

▶うまく爆弾を設置できたら、爆破対象物と敵の復活地点を結ぶルートの途中に隠れる。爆破対象物に向かう敵が通過したあとに背後から追いかけて射撃しよう。



攻め側のセオリー

- 敵の守りが固いほうの爆破対象物を先に狙う
- 戦術マーカーは、敵に見つからず、なおかつ爆破対象物から近い場所に設置する
- 周囲を見回っている敵は、気づかれない限り無視して爆破対象物に向かう
- 敵の守りを崩すときは、あらゆる進攻ルートから味方全員でいっせいに攻め込み、爆弾を設置しつつ爆破対象物の奥のエリアまで一気に制圧する
- 爆破対象物を爆破できずに制限時間が1分を切ったら、爆破しやすいほうに狙いを切り替える
- 強力なキルストリーク（ハリヤーやヘリガンナーなど）は、爆弾設置直後に発動する
- 敵のキルストリークはPERKの冷血で無効果する

守り側　守りやすいほうを優先する

片方を爆破されても守りやすいほうの爆破対象物を優先して守るのが基本。スタート直後は、守りを優先する爆破対象物の近くに戦術マーカーを設置してから周辺を見回ること。敵が攻めてきたときは、戦術マーカーが破壊されないようになるべく手前で迎撃するようにしよう。



▲片方に爆弾を設置されたら、全員で解除しにいかずにもう一方の守りを固めておくこと。味方の動きはミニマップで判断。

守り側のセオリー

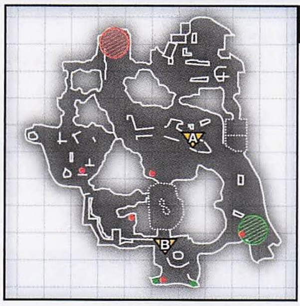
- 爆破対象物は、守りやすいほうに人数を増やして優先的に守り、もう一方にはあまり人数を割かない
- 戦術マーカーは、爆破対象物の奥、もしくは敵の進攻ルートの背後をとれる場所に設置する
- 分担して進攻ルートをすべて押さえる
- 爆破対象物から離れすぎない程度に周囲を見回り、戦術マーカーを壊しながら敵の進攻を防ぐ
- 味方1～2人は、爆破対象物から目を離さない
- キルストリークは、攻め側のときのためになるべく温存する（延長戦の3ラウンド目は例外）

戦術マーカーのススメ

戦術マーカーが敵に見つかると、待ち構えられたり、破壊されたりしてしまう。設置するときは、敵の主な進攻ルートから戦術マーカーの煙が見えない場所を探そう。また、戦術マーカーから復活した直後は、周囲に敵がいないことを確認してから行動すること。本来の復活地点から離れた場所でいきなり姿を現すと、見回っている敵に発見されてしまう。デモリッションでは、倒されるよりも戦術マーカーを察知されないことのほうが重要となる場面が多々あるのだ。

マップごとに戦術を練って勝利を目指せ!!

攻め側が先に爆破したい爆破対象物、守り側が優先して守りたい爆破対象物は、マップによって場所が大きく異なる。なかには両方同じくらい攻めやすい（守りやすい）場合もあるので、2つの設置場所の地形を把握して、各マップで立ち回り方を変えていこう。

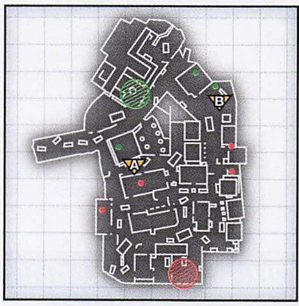


Afghan

かなり守りが崩しにくいB

攻め側：Aは比較的爆破しやすいが、先に爆破してしまうとBを爆破するのがかなり困難になる。Aの周辺にいる敵を無視して全員で一気にBへ向かうのが基本で、Bの奥にある敵の戦術マーカーを破壊しつつ同じ場所に戦術マーカーを設置できれば活路を見出せる。もしBが残ったときは、全方向から徐々にBを包囲していき、フラッシュを投げていっせいに攻め込もう。

守り側：まずはBの奥に戦術マーカーを設置しにいくこと。これが破壊されない限りBを爆破されることはほぼないので、Aはやや捨て気味でBを守ろう。

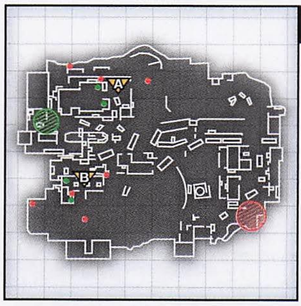


Invasion

Bを中心とした攻防が展開

攻め側：Bへの進攻ルートは2つしかないため、Bを残すと守りを崩すのが困難になる。北側にある宮殿やすぐ南側の建物の裏に戦術マーカーを設置し、立て続けに攻め込んで制圧しよう。一度でも3人以上でB周辺を固めてしまえば、爆破するのは比較的楽になる。

守り側：爆破されたくないのは守りやすいB。Aは捨て気味でもいいので、Bへの進攻ルートを確実に抑えていこう。Bの近くに戦術マーカーを設置し、南に伸びる通路の中央付近と北側の宮殿前の通路、A周辺の3カ所を分担して抑えておくと、守りはかなり固くなる。

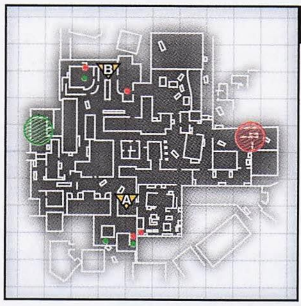


Derail

戦術マーカーの使い方がカギ

攻め側：守りの崩しにくさはAもBもほぼ同じ。どちらを攻めるときも数人はマップの西側に戦術マーカーを設置し、多方向から攻められるようにしよう。爆弾設置後は、Aなら近くの建物内部と周辺の西側からのルート、Bなら北側のルートを粘り強く抑えよう。

守り側：人数は 4：2くらいでどちらかに絞ったほうが守りやすい。守りが薄いほうに爆弾を設置されても人数の割合を変えずに対応していこう。なお、Aは建物内部、Bはマットで囲まれた西側のスペースに戦術マーカーを設置しておくと爆破されにくくなる。

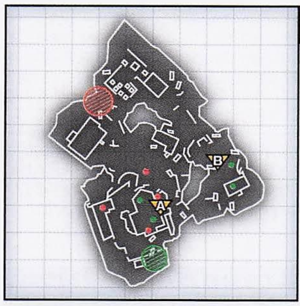


Karachi

爆破対象物の奥を確保する攻防

攻め側：基本的にAとBどちらが残っても守りを崩しにくくなる。Aを爆破する場合は、Aの南側の広いスペースにある敵の戦術マーカーをすべて破壊し、その場所に自身の戦術マーカーを設置するのがポイント。Bを爆破する場合は、敵の目をかいくぐってマップの西側の通路から回り込み、Bの西側にある建物に入り込んで戦術マーカーを設置するのがポイントとなる。

守り側：守りやすいのは奥のスペースを有効に使えるA。Aの南側に設置した戦術マーカーを破壊されない限り爆破されることはないので、確実に守り抜こう。

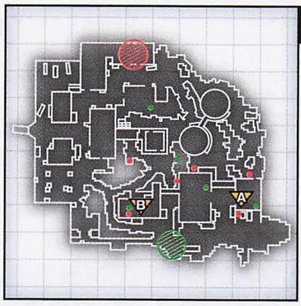


Estate

建物内のAの攻防が激化

攻め側：敵のスタート位置から近いAをいかに爆破するかが勝敗のカギを握る。建物北側の崖の下、玄関のすぐそば、建物2階の風呂場などに戦術マーカーを設置し、先にAの爆破を狙おう。なお、建物1階北側の窓ガラスを割れば、そこからも建物内に入れる。

守り側：基本的にBは捨て気味でAを優先的に守れば守りきれることが多い。ただし、全員建物内にこもっていると崩されやすくなるので、2人くらいは周囲を見回って敵が建物内に侵入する前に迎撃しよう。その際、敵の戦術マーカーを破壊しておくと守りやすくなる。

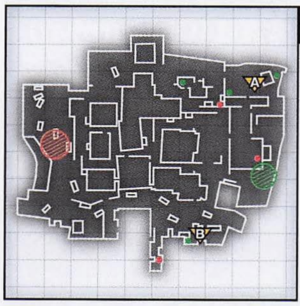


Quarry

守り側がかなり有利なマップ

攻め側：進攻ルートが多いAのほうが崩しやすいので、先にBの爆破対象物を狙うのがオススメ。Bは狭い建物内にあるので、攻めるときはフラッシュや爆発物を使うのが有効だ。Aを狙うときは、北側と西側の入口、2階の渡り通路と多方向から同時に攻め込もう。その際、Aの南側にある駐車場に戦術マーカーを設置できれば、さらに守りを崩しやすくなる。

守り側：味方数人がマップ中央の見通しのいいブロックの上に乗り、南側の建物内に侵入される前に進攻ルートを抑え、敵の足並みを崩しながら守ろう。



Favela

攻め側がかなり苦戦を強いられる

攻め側：爆破対象物はどちらを残しても守りがかなり固くなるので、敵の人数が少ないほうを早めに爆破し、制限時間を延長してから残ったほうを狙おう。Aは敵の目をかいくぐって東側の大きな建物のどこかに戦術マーカーを設置すると崩しやすく、Bは南東の道路の端から北側からくる敵を抑えると爆破しやすくなる。

守り側：爆破対象物の周囲を固められると、どちらもスタート位置からの進攻ルートを抑えられてしまう。その状況におちいらないために、マップの東側を素早く見回って爆破対象物に近づかれる前に迎撃しよう。

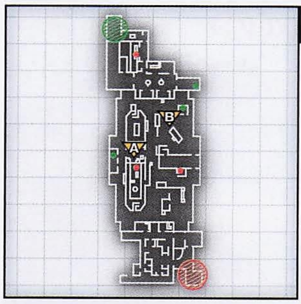


Rundown

少ない進攻ルートをめぐる攻防

攻め側：守りを崩しにくいのはAだが、Aの東側のルートを有効に使えるようにするため、先にBを爆破し、敵が見回る範囲を狭くするのがポイント。東側から味方が進攻したのを機に南側からも攻め込もう。なお、東側のエリアに渡る3つの橋を抑えられたときは、川の下に降りて南側の階段から切り崩していきたい。

守り側：分担して3つの橋を抑え、東側のエリアに侵入されるのを防いでいく。Aを爆破されないように、Aの南側にある建物やその向かいにある建物脇の塀に陣取って、一番北側にある橋は絶対に死守しよう。

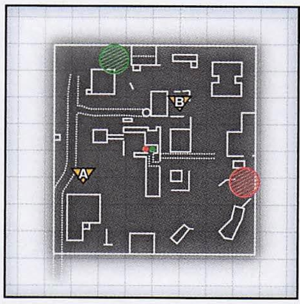


Highrise

爆破対象物の近くの人数を増やす

攻め側：守りの崩しにくさはどちらも同じくらいだが、戦術マーカーが発見されやすいので前線での粘りが重要となる。爆破につなげるポイントは、爆破対象物の周辺にいる味方の人数を増やし、北側の建物内に敵を抑え込むこと。ほかの味方と足並みをそろえよう。

守り側：AとBが近い場所にあることを利用し、周辺を行き来して敵の進攻ルートをいち早く察知することが大事。敵の数が多い場所に向かい、足並みを崩していこう。その際、1人でもヘリがある建物の屋上を確保しておくと、どちらもかなり守りやすくなる。



Rust

マップの狭さで混戦になる

攻め側：マップが狭く、戦術マーカーはほぼ必要ないので、フラッグレネードやセムテックスを装備しておくのがオススメ。基本的に爆弾を設置さえできれば、爆破できる可能性が高いので、フラッシュで周囲の敵の視界を奪いながら強引に爆弾の設置を目指そう。

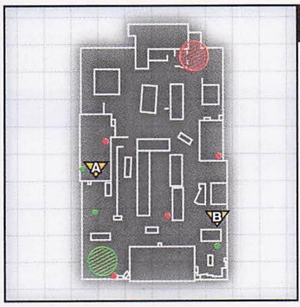
守り側：攻め側同様に戦術マーカーは必要ない。味方1人が中央の建物の上に登れば守りやすくなるので、その役を担うプレイヤーのみ戦術マーカーを使ってもいい。ここでは爆弾を設置された時点でピンチとなるので、どんどん突撃して爆弾の設置を阻止しよう。

Ⓐ Ⓑ…目標物　▨…守り側スタート位置　●…守り側戦術マーカーポイント　▨…攻め側スタート位置　●…攻め側戦術マーカーポイント

戦術マーカーの特殊な使い方

戦術マーカーは基本的に復活地点を指定するために使う装備だが、敵の居場所を察知するのにも使える。例えば、開けた見通しのいい場所に設置しておくと、敵は自分の復活地点の近くで待ち構えることができないため、破壊して立ち去る可能性が高い。敵が自身の戦術マーカーを破壊するとアナウンスが流れるので、設置した場所に敵がいることがわかる。特に守り側のときに有効な使い方で、爆破対象物の近くでなおかつ敵の進攻ルート上に設置するのも1つの手となる。

Scrapyard

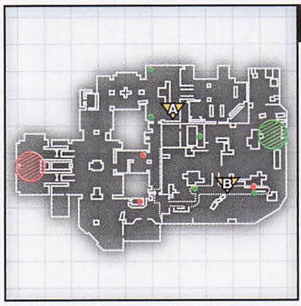


お互いに背後をとりあう攻防

攻め側：先に狙うのはBがオススメ。敵が分散している間に通路を正面から突破しよう。爆弾設置後は、飛行機の残骸の東側から、南側の建物付近から爆弾を解除しにくる敵をまとめて迎撃していくと時間を稼ぎやすい。Aの爆破を狙うときは、南側に回り込んで敵の背後から足並みを崩すとAの周囲を固めやすい。

守り側：マップが比較的狭いので、戦術マーカーを設置したあとは爆破対象物の周囲に固まりすぎないこと。4つある飛行機の残骸を生かして、爆破対象物に向かう敵の進攻ルートの背後をとるように立ち回ろう。

Terminal

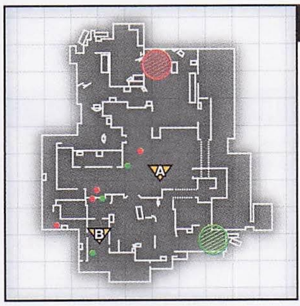


戦況に合わせた立ち回りが大事

攻め側：Aは爆弾を設置するまでは楽だが、爆破するまでの時間を稼ぎにくい。Bはかなり制圧しにくいぶん、一度制圧してしまえば爆破までの時間稼ぎが比較的楽だ。どちらも守りの崩しにくさは同じくらいなので、敵の動きを見ながら素早く爆破できるほうを先に狙い、時間をかけて残ったほうを攻めよう。

守り側：Aを守るときは、西側と南側の通路を抑えながら、そばの高台の上から敵の足並みを崩していく。Bを守るときは、機内の座席の裏に戦術マーカーを設置し、機内に入ってきた敵を素早く迎撃していこう。

Skidrow

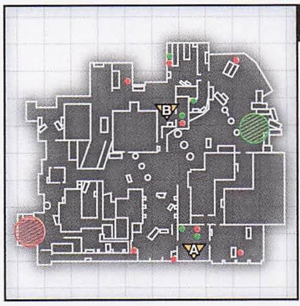


Bを爆破できるかどうかがカギ

攻め側：Aを先に爆破するとBの爆破が難しくなるので、敵の見回りをかいくぐって先にBを爆破しにいこう。中央建物の南側にある窓から飛び降りてBに向かうルートが比較的ばれにくく、飛び降りた場所の建物沿いは戦術マーカーを設置しやすい。Aを爆破するときは、東側の通路と建物内の階段を死守しておこう。

守り側：基本的にBを優先的に守っていればいい。敵を迎撃しながら状況を見て、敵の攻めがやんだら、進攻ルートの北西の通路、中央の建物内、東のトンネルの3カ所を一気に抑え、敵の復活地点へ押し込もう。

Underpass

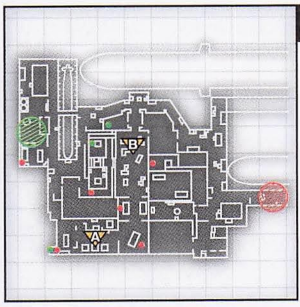


戦況に応じた攻防が展開

攻め側：どちらも片方を爆破したあとは崩しにくくなるので、まず敵が少ないほうを優先的に狙い、爆破の見通しが立ったらすぐに別の爆破対象物に向かって、敵が分散している間に一気に2つ目の爆弾の設置まで持ち込みたいところ。Aはコンテナの裏と部屋の角、Bは東側の小部屋と北側の列車の隙間を確保しよう。

守り側：基本的に爆破対象物の近くに4人いれば、敵が集団で攻めてきても守りきれることが多い。戦術マーカーを破壊されない程度に敵の動きに合わせて人数を割り振り、1つ目を爆破される前に時間を稼ごう。

Sub Base



Aの攻防で勝敗が決まる

攻め側：Bは爆破対象物の東側にある建物を占領すれば比較的楽に爆破できるので、先にAを爆破しにいこう。Aを狙うポイントは、戦術マーカーの設置場所。戦車の裏、Aの北側にある建物1階の小部屋と東側の窓の外、敵の復活地点の裏などが見つかりにくい。

守り側：Aの近くに戦術マーカーを設置し、北の通路、中央の建物内、南の建物内の3カ所を抑えて、敵が中央に出てくる前に東側のエリアに押し込めてしまうのが理想。いずれかが突破されたら、Aに向かう進攻ルートを抑えに戻り、敵を近づけないようにしよう。

Wasteland



攻め側がB付近で粘れるかが勝負

攻め側：最初に狙いたいのは、敵のスタート地点から近いBのほう。味方のスタート地点から遠い場所にあるので、戦車の裏や教会のそばなどに戦術マーカーを設置し、味方の動きに合わせて攻め込むタイミングを計ろう。Aは、防空壕と廃屋付近から向かってくる敵を迎撃していれば、比較的楽に爆破できる。

守り側：Aはかなり守りにくいため、Bを優先的に守るのが基本となる。どんな状況でも、1～2人はAが見える範囲内で行動しよう。なお、マップがかなり広いので、スナイパーライフルを装備するのもありだ。

A B…目標物　…守り側スタート位置　●…守り側戦術マーカーポイント　…攻め側スタート位置　●…攻め側戦術マーカーポイント

CHECK!! 5つの追加マップがダウンロードコンテンツで配信!!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
SPマップパック

発売から約5カ月がたった今でも熱い戦いが繰り広げられている本作に、ファン待望のダウンロードコンテンツ「SPマップパック」が登場。Xbox 360版ではすでに配信されており、PS3版も近いうちに配信される予定だ。内容はマルチプレイヤーで遊べるマップが5つ追加。マップ1～2は前作のマップから厳選されたもので、残りのマップ3～5は、完全な新規マップとなっている。まだの人はぜひ購入して新たな戦場に足を踏み入れよう。

マップ1 クラッシュ（Crash）



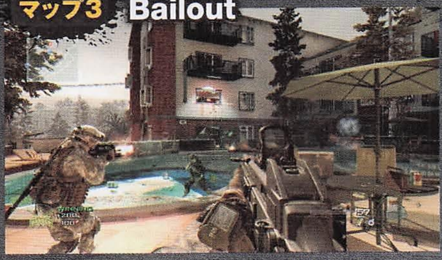
▲かつて戦場となっていた市街エリア。ヘリや車の残骸が道端に放置されており、廃墟となった建物が点在する。

マップ2 草生す廃墟（Overgrown）



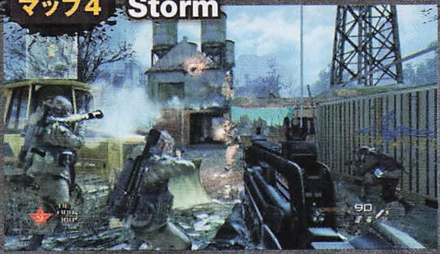
▲草が生い茂る見晴らしがいい農村地帯。トレーラーやタンク、コンテナなどが散乱しており、低い塀も所々にみられる。

マップ3 Bailout



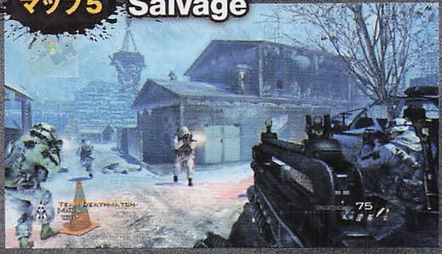
▲立体構造のアパートが立ち並ぶ、ベッドタウンのような地域。中に入れる建物と開けた場所がミックスされたマップだ。

マップ4 Storm



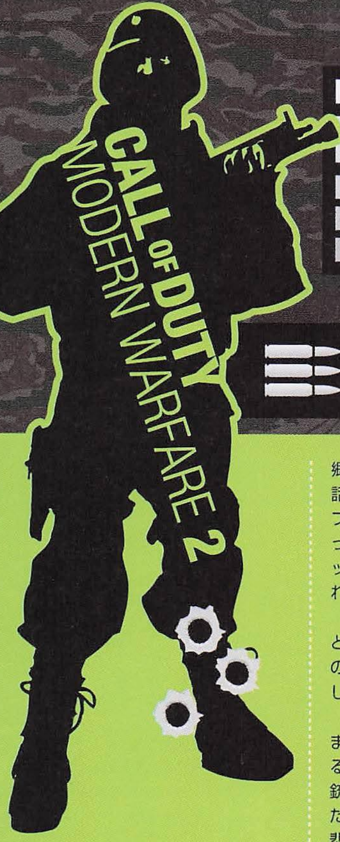
▲作業機械や工場が放置されて、朽ち果てようとしている工業団地跡。入り組んだ通路や立体的な通路が特徴的なマップ。

マップ5 Salvage



▲巨大なクレーンがあり、コンテナやスクラップされた車が高く積まれている廃棄場。一帯が雪で覆われている。

ただいま絶賛プレイ中!! スペシャルオプスをすべてベテランでクリアしようと地道にプレイし続け、残るは2人でプレイする2つのミッションのみ。なんとか1人でクリアできないかと思い、2Pにコントローラーをつなげて一人二役でやってみることに。そこで重大な問題が発生！　家に通常のコントローラーは1つしかなく、あるのは格闘ゲームで使っているスティックタイプ。スタートはできたもの航空支援の照準をまったく動かせず、どちらもレギュラーをクリアするのに精一杯でした。**（コジ／プレイ時間：485時間）**



UTAREMICHI 撃たれ道

チキンハートだけでは生き残れない

Text by Seiichi Kuranishi

マイブームという言葉は、もしかするともう死語なのかもしれませんが、最近のブームは食事中の「ゴルゴ13」です。文庫版が現在127巻まで出ていますが、各所、立ち回り先を合計すると、すべてそろっています（かぶっている巻も、2巻、3巻というレベルではなく、あります）。日本の成人男子として、これは当然だと思います。なので、たとえばちょっとコンビニのパスタなんか食べる時は、しっかり読んでしまうわけです。ちなみにですが、僕の中で「ゴルゴ13」はリアルで、「島耕作」は役職がどう変わっていこうともファンタジーです。

さて、東郷先生（ゴルゴは世界中で様々な呼ばれ方をしていますが、台湾ではこう呼ばれています）といえば、誰も信じないために起訴すらできないというロングキルが魅力ですが、そればっかりではありません。ロングキルなしのエピソードも多数あります。そんな中で、おそらく最大規模の戦闘だったのではないかと思われるのが、「メジャー・オペレーション」という回です（厳密には、ラストの空港のシーンでロングキルはありますが）。この時は、ブラジル／マナウス近郊（アマゾン）のジャングルで、200人のアメリカ海兵隊を相手に戦いました。もちろん200人全員倒したというバカな話ではないのですが、それでも200人を相手に生き残ったわけです。すごい。

いやぁ、東郷先生は本当にすごい。もし先生に会うようなことがあったら、「東郷先生もお変わりなくお元気そうで」と話しかけて（マニアならわかる名ゼリフ）、決して握手を求めたり、背後に回ったりしないようにしなくちゃな。「バキッ」とかいう擬音で、いきなり、首、折れちゃうし……。

と思っていたら、無性に『COD MW2』のオンライン対戦がやりたくなってきました。

まさか自分が東郷先生のように活躍できるなどとは思ってもいないわけですが、銃をかまえて戦場を走るだけなら、そこだけなら同じじゃないですかw　どんな悲惨な結果になろうとも、あとは脳内で補正すればいいだけの話です。なにせ小学生のころは時代劇を観るたびに庭で木刀を振っていたというお調子者にしてシンプルマインドですから、「ゴルゴ13」なんか読んじゃうと、そうなってしまうのも無理からぬ話なのです、42歳にはなりましたがなにか？　さらにいえばキャンペーンですらまともに生き残れないのに、オンライン対戦って……という気もしましたが、とりあえず気分だけは「用件を聞こうか」であり、「俺は依頼人の嘘は許さない」（誰にも頼まれてないし）です。いくしかないでしょう、はい。

3回殺して、13回殺されました。

おぉ、この見事な一致！　「ゴルゴ13」を読んで始めたプレイでしたから、きっちり13回、殺されてきました！　……って、さっぱり意味はないのですが、「3回殺せたって、すごいじゃないですか」と、谷やん＠電撃ゲームズ『COD MW2』攻略担当にホメられました。僕もそう思います。この僕が、3回、誰かを殺せたのです。ちみに僕が選んだルールは「フリー・フォー・オール」。『COD MW2』には多彩な対戦ルールが用意されているのですが（僕の場合は、まだほとんどロックがかかってますがorz）、これが一番わかりやすいです。自分以外は全員、敵です。人影を見つけたら、躊躇なく撃てばいいわけです、撃つことができればw　オンライン対戦初心者の方は、まず、このモードを試されることをおすすめします。

この時の舞台は、多人数のゴロー（ゴローについて前回記事参照……って、ムチャぶりすぎますねw）が出てきそうな中東風の市街地でした。基本的に通路は狭く、建物が多い。僕の場合は、どうやらそれが幸いしたようです。東郷先生も「俺はチキンハート（臆病者）だから生き残れた」とおっしゃっていますが、まさにそんな感じです。とにかく、戦場ではむやみに動き回らないことです。物音を立てることが、死への第一歩ですから。撃たれまくった先輩の言うことは、黙って聞いておくものです。ゲームがスタートしたら、まずは敵の姿ではなく、三方を壁に囲まれたポイントを見つけ出し、そこに潜むことです。頭を撃たれることはあっても、頭上から撃たれるということはまずありませんから、それでだいぶ安心になります。武器のエイム（照準をちゃんとすること……いいかげんだな、この説明orz　L1ボタンです）を確かめたりして、心を落ち着かせましょう。

次にやるべきことは、移動です。ずっと、そのポイントに潜み続けて、誰かが現れるのを待って撃ちあってもいいのですが、それはさすがに消極的すぎるかなと。何度撃たれて死んでも制限時間内であれば復活できますから、ここは勇気を振り絞って敵を探しにいきましょう。そういえば、みなさん、移動はどうされてますか？　妙なことを聞きましたが、腰を屈めてこそこそっと進むか、ダッと走っていってしまうかということなのですが、僕はあまり深く考えずに走ってます。東郷先生も、ここぞ！　という時はダッシュしているので。

移動すべき先は、このステージの場合、僕は建物の中だと思います。建物の中であれば、どこからでも狙われてしまうという事態は避けられます。入り口、もしくは窓から狙われるだけです。それも複数ありますが、それでも360度全開！よりはずいぶん安心していられますし、また、建物の中には先に誰かが潜んでいる場合もあります。これは一概には言えないのですが、建物の中に潜んで待ち伏せしている人は、どうも背後の守りが甘いような気がします。3回のKillのうち、1回はそのパターンでした。建物の2階から外をうかがっていた人を、背後から仕留めました。ふっふっふっ。また、この時の経験を生かして、僕が選んだポジションは外に向かっては窓1つで、誰かがこちらに向かってくる通路も1本しかないというところでした。ここに陣取って、通路に注意を払いつつ、ちらっちらっと外の様子をうかがう。すばらしい。これは完璧な作戦ではないか……と思われたのですが、撃たれましたね、はい。それも通路から向かってきた敵に、です。どういうことかというと単純な話で、僕がもたもた照準を定めている間に撃たれてしまったということです。想像ですが、もしかするとあの敵は、一度、ちらりと僕のポジションを確認してから銃や照準の準備をして、向かってきたのかもしれません。そうでないと、あんなに早く撃てる（撃たれる）わけないし！

オンライン対戦では、慎重の上に細心を重ねていくような姿勢が必要だという教訓です。

あぁ！　またスペースが足りない！　僕のどうしようもないゲームスキルとつたない文章では、正確に書こうとすればするほど、文字量が増えてしまうんですよね、どうしても。オンライン対戦は何度かプレイしているので、けっこう書くネタはたまっているような気がするのですが……続きは次回！　あ、最後に。たいていの場合、seiichik1968という名前で入っています。オンライン対戦には。もし見かけることがあったら、1回は殺されてあげてください。大丈夫です。5回は殺せますから、仕返しに。よろしくお願いいたします。

（201004121550）

TASKFORCE 6866

PSP

本邦初公開の描き下ろし&設定画を公開!

コアな『ゴッドイーター』ファンのための連載がスタート！　記念すべき第1回は、板倉氏による描き下ろしとお蔵出しの設定画など、内容盛りだくさんでお届け!!

G.E.ディープ通信 Vol.1

チーム連係型ハイスピードハンティング

GOD EATER®
ゴッドイーター

GOD EATER（ゴッドイーター）			
発売中（2月4日発売）	¥5,229（税込）		
PSP	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
	備考	プレイ人数:1～4人	育成



ナビゲーター 雨宮リンドウ

PROFILE
『ゴッドイーター』のファンならおなじみの、フェンリル極東支部・第一部隊の元リーダー。今回は、そんな彼がみんなの気になるゴッドイーターの秘密について、詳細に語ってくれた！

今月のお題
ゴッドイーターの一生について教えて！

おう、久しぶりだな。俺だ、リンドウだ。まったく、行方不明になったヤツを呼び出すか一？　……まあ、グチっててもしゃーないから、今月のお題ってのに答えていくとするか！　えーと「ゴッドイーターの一生について教えて！」か、いい質問だ。まず、フェンリルによって、一般人からゴッドイーターの適合者が選ばれているのは知ってるよな。ちなみに、一度選出されると、基本的に断ることはできないから覚悟しておけよ。ゴッドイーター候補に選ばれたら、次に適合試験を受けてもらうことになる。もし、ここで神機のオラクル細胞にとり込まれて不適合になったら……あとはわかるよな？　さあ、試験もパスしたら、晴れてゴッドイーターだ。アラガミとの戦いが待ち受ける、死と隣り合わせの楽しいお仕事の始まりってわけだ。そこからは、アラガミに喰われるか、任期を終えて引退するかの2択になるな。お前ら、何があっても死ぬんじゃねーぞ？　無事に任期を終えさえすりゃ、アナグラに残るなり、一般の生活に戻るなり、好きに生きられるんだ。



▶公式HPで公開された、ゲーム本編より6年前の映像。神機使い（ゴッドイーター）がまともに揃っていなかった当時は、アラガミとの戦いは絶望的なものであったに違いない。

ゴッドイーターになるまでとその後

- 一般の人々
  - ・裕福そうな少女（エリナ）
  - ・裕福そうな紳士
  - ・清掃員のおばさん
  - ・よろず屋 etc
- ↓ 適合者として選出
- ↓ 適合検査の実施（不適合／合格）
- ゴッドイーター
  - ・主人公
  - ・雨宮リンドウ
  - ・橘サクヤ
  - ・ソーマ
  - ・藤木コウタ
  - ・アリサ・アミエーラ etc
- 死亡・アラガミ化
- 戦績を上げる → 階級の上昇
  - ・雨宮ツバキ
  - ・百田ゲン etc
- 任期満了による引退
  - → 一般の人々
  - → フェンリルによる再スカウト → フェンリルの職員

今月の蔵出し
―未発表の貴重な設定画を公開！―

本作の独特な世界を構築するために描かれた膨大な設定資料のなかから、気になる数点を厳選して紹介！　今回は、小物とフィールドの様子を見ていくとしよう。

引退した神機使いの腕輪
神機使いが引退すると腕輪が封印される。引退後も外れることはない。





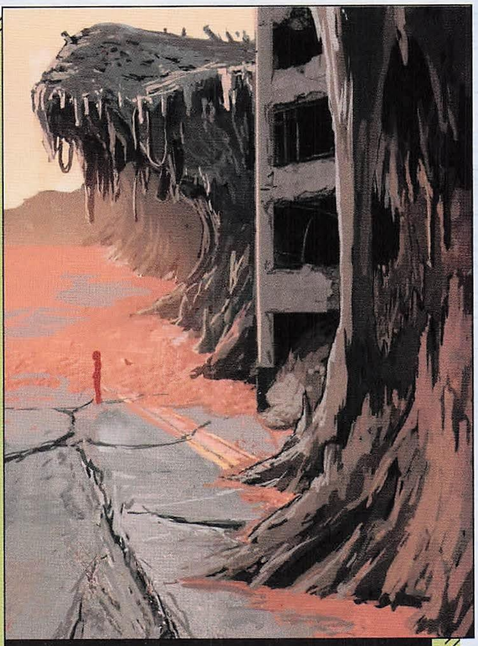
植物型のアラガミの痕跡？
煉獄の地下街に見られる黒い根のような残骸は、植物型アラガミを彷彿とさせる。ウロヴォロスとの関連はあるのだろうか。



携帯端末
フェンリル職員に支給される携帯端末。上がゲーム中のモデルで、下がそのデザイン画である。



エイジス島
人類を救済するために建てられたエイジス島。海上に見えている部分は全体のごく一部である。



アラガミの排泄物
荒野の断崖にへばりついている物体は、なんとアラガミの排泄物。彼らには、捕喰だけでなく、排泄を行うという裏設定も存在。

DLミッション Ver.1.4解禁！
続々と配信されているダウンロードミッションの第5弾として「ダウンロードミッションパック Ver.1.4」が4月28日より配信開始！　今回の目玉となるミッションは、第一種接触禁忌アラガミ・アマテラスが登場する「コノ世ヲ蝕ムモノ」。このほかにも、難易度7～8で登場する全アラガミの単体討伐ミッションが収録されているなど、やりごたえ&実用性は十分。ぜひ、この機会に入手が難しい素材をゲットして、強力な装備を作り出そう！



Special Gallery

Comment from 板倉耕一

仲間達を外部居住区の自宅へ案内するコウタを描きました。見どころは、本編では多くを描かれなかった外部居住区の雰囲気と、初のイラスト化となるコウタの妹・ノゾミです。

電撃ゲームス旅団ページ第8回!

PS2 / Xbox 360 / PC

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

さまざまなプレイヤーと協力してメイジャンの試練を効率よくクリアしていこう!

3月のバージョンアップで追加された「メイジャンの試練」は、パーティを組むことで効率よく進められる! 今回は狩り場などで出会った海外プレイヤーとの交流に役立つ情報を紹介!



ファイナルファンタジーXI		
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込／※1)+月額¥1,344(税込)	
MULTI ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
メーカー	スクウェア・エニックス	協力
備考	オンライン専用	

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ75／忍者37
時々2回攻撃の武器が、どの程度"時々"なのかが超気になります。ほとんど2回攻撃ならいいですな〜。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…青魔75／忍者37
メイジャンの試練をやるとしたら片手剣! まずはタロンギ大峡谷でダルメルNMの張り込みから!

名前…Ceren
種族…ヒューム(♀)
職業…赤魔75／白魔37
現在片手剣のステータスアップルートの2段階目挑戦中。最終目標はMP+と魔法命中率+の性能です!

団長:今回は3月のバージョンアップで実装された「メイジャンの試練」にスポットを当ててお届けします!

Ceren:試練の内容はNM討伐や特定条件下でのモンスター撃破なのですが、アライアンスで倒しても全員カウントされるので、現地で即席パーティを組むことも珍しくないんですよね〜(´∀`)

Osho:そのため海外プレイヤーと組む機会も多くなる、ということで今回は最低限のコミュニケーションが取れるように、フォローも行っておりますよ!

海外プレイヤーとも仲よくなれるメイジャンの試練!

特定の武器が強化できるコンテンツ、メイジャンの試練。全体の流れから、海外プレイヤーとの交流の仕方まで幅広く解説していく!

1 How to メイジャンの試練!

試練をクリアして強力な武器をゲットしよう!

Ceren:レベル75の装備などが強化できるコンテンツ、メイジャンの試練のなかで、武器系の一部が実装されました!

Peaberry:今のところ強化できる武器はMagian Moogleの横にある宝箱から入手できる武器と、一部のレリック(※2)、ミシック武器みたいだね。

Ceren:ですね。強化ルートはどんどん派生して、1つのカテゴリででき上がる性能は49〜114種類と膨大な量です!

Peaberry:NMを倒したり、数100体の敵を倒したりと試練は大変だけど、性能はそれに見合った魅力的なものばかり!

Ceren:試練は協力してできるので、日本人プレイヤーだけでなく海外のプレイヤーとも積極的にパーティが組めるのもポイントですよね。

※2 イージス(盾)、ギャッラルホルン(楽器)を除く

メイジャンの試練の流れ

1 ル・ルデの庭(H5)のMagian Moogleに武器をトレード

ル・ルデの庭のMaatの向かいにいるMagian Moogle (H5)にレベル75のジョブで話しかけると「メイジャンの試練帖」を入手。そのあとすぐ横にある宝箱Splintery Chestから、強化したい武器を選び、それをMagian Moogleにトレード。すると、受けられる試練が表示されるので、選択すればオファー完了。

2 試練をクリアしたら再びMagian Moogleに武器をトレード

試練の内容は「ビビキー湾のSerraを3体倒す」などのNM討伐や、「アクアン類を火天候か火曜日に100体倒す」などさまざま。なお、指定された条件を満たすとログに達成度のカウントが表示される。見事試練をクリアし、対象の武器をMagian Moogleにトレードすると強化された武器が入手できる。

3 1、2を繰り返して武器を強化していく

Splintery Chestから入手できる武器は、段階的に強化することになる。1段階だけ強化された武器は実用性があるとは言えないが、段階を重ねていくことで性能が上がっていく。なお、現段階で最終形態(これ以上強化できない)と言われる武器に強化するには、最低でも6回試練をクリアする必要がある。

試練の内容はルートによってさまざま!!

どの武器カテゴリも初期武器から2ルートに分岐している。1つはNMを倒していくことでD値が上昇したり、最終的に「時々2回攻撃」の性能をつけることができるルート。もう1つは天候や曜日など特定の条件下で指定されたモンスターを一定数倒すことで、各種ステータスが付加されるルートだ。なお、武器ごとの性能や達成条件は、Magian Moogleに話しかけることで確認することができる。

- レベル75未満でレベルシンクをしてもOK(レリック、ミシックのWS発動、追加効果系は×)
- サブウェポンに装備していてもOK
- アライアンスでもOK
- 経験値が入らないほど離れているとカウントされない

強化ルートのしくみ

初期の武器
- ダメージ系武器
  - 最大ダメージ系:NMを倒す試練→アビセアンNMを倒す試練
  - 2回攻撃系
    - 攻撃力が高い:NMを倒す試練→アビセアンNMの素材を納品
    - 攻撃力が低い:NMを倒す試練→通常モンスターを多く倒す試練
- ステータスアップ系武器:条件に合わせて通常モンスターを多く倒す試練

●NM討伐系

最大D値や、時々2回攻撃ルートを選ぶと、「バルクルム砂丘のValkurm Emperorを3体倒す」などの試練内容になる。時間出現タイプや抽選出現タイプなど、各NMで出現条件が異なり、難易度的には高い。しかし、同じ試練を目的としたプレイヤーからも誘われやすい(または誘いやすい)試練ともいえる。海外のプレイヤーから声をかけられたら、できるだけ協力してクリアしたいところ。また、NM出現時には「【集まってください】」と、一言声をかけるのも忘れずに。

●トドメ討伐系について

試練のなかには「雷天候時にクトゥルブ族を100体、ペットの攻撃でトドメを刺す」なども存在。うまくコミュニケーションがとれない場合は、ソロで挑戦したほうがいいかもしれない。

●天候、曜日限定

ステータスアップ系のルートを選択すると「樹人族を火氷風土雷水光闇天候時に100体倒す」や「ペミデ族を光天候か光曜日に200体倒す」などの試練内容になる。3段階目からは曜日が条件に組み込まれるため時間さえ合わせれば条件を満たすことは比較的楽だが、1、2段階目は天候しか条件に入っていないため、運が悪いと長い間待ちぼうけをくらってしまう。狩り場に向かう前に対象エリアの天気予報を教えてくれるウェザーリンクシェル(NPC／※アルタナエリアにはいないので、予報はきけない)で調べておくといいだろう。なお、この試練もほかのプレイヤーと協力したほうが楽にクリアできる。海外プレイヤーと協力する場合は、天候と曜日に関する定型文辞書が存在しないため、下の英語表記を参考にしてほしい。

■天候と曜日の英語表記

天候						曜日	
火	熱波	Heat Wave	氷	雪	Snow	火曜日	Firesday
	灼熱波	Burning Wave		吹雪	Snowstorm	土曜日	Earthsday
土	砂塵	Sandblast	雷	雷	Thunder	水曜日	Watersday
	砂嵐	Sandstorm		雷雨	Thunderstorm	風曜日	Windsday
水	雨	Rain	光	オーロラ	Aurora Polaris	氷曜日	Iceday
	スコール	Squall		白夜	Midnight Sun	雷曜日	Lightningday
風	風	Wind	闇	妖霧	Witching Mist	光曜日	Lightsday
	暴風	Windstorm		日食	Solar Eclipse	闇曜日	Darksday

●モンスターの系統、種族指定

ステータスアップ系のルートと2回攻撃ルートの一部の試練は、対象モンスターの系統や種族が指定される。こちらは、NM討伐系とは異なりエリアが指定されていないため、レベルシンクができれば狩り場の候補地を増やすことが可能。なお、種族まで指定されている試練よりも、系統までしか指定されていない試練のほうが難易度は低い。例えばドラゴン類が指定されている場合は、比較的倒しやすいプーク族を討伐対象に選ぶなど、狩り場やモンスターを選ぶ自由度が高いからだ。なお、こちらも右の英語表記を参考に。

■指定されるモンスターの系統と種族

系統	種族名
ビースト(Beasts)	ウサギ(Rabbit)、大羊(Sheep)、クァール(Coeurl)、剣虎(Tiger)、ダルメル(Dhalmel)、ノール(Gnole)、バッファロー(Buffalo)、他
プラントイド(Plantoids)	キノコ(Funguar)、グゥーブー(Goobbue)、サボテンダー(Sabotender)、樹人(Treant)、フライトラップ(Flytrap)、モルボル(Morbol)、他
ヴァーミン(Vermins)	クロウラー(Crawler)、甲虫(Beetle)、サソリ(Scorpion)、スパイダー(Spider)、ナット(Gnat)、蜂(Bee)、フライ(Fly)、レディバグ(Ladybug)、他
リザード(Lizards)	アダマンタス(Adamantoise)、エフト(Eft)、ウィヴル(Wivre)、トカゲ(Lizard)、ブガード(Bugard)、ペイスト(Peiste)、ラプトル(Raptor)
アモルフ(Amorphs)	スライム(Slime)、スラッグ(Slug)、フラン(Flan)、ヘクトアイズ(Hecteyes)、リーチ(Leech)、ワーム(Worm)、他
アクアン(Aquans)	ウラグナイト(Uragnite)、オロボン(Orobon)、クラブ(Crab)、頭足(Sea Monk)、プギル(Pugil)、ルスゾル(Ruszor)
バード(Birds)	アプカル(Apkallu)、コウモリ(Bat)、コカトリス(Cockatrice)、コリブリ(Colibri)、死鳥(Bird)、ヒッポグリフ(Hippogryph)、ロック(Roc)、他
アンデッド(Undeads)	カイライス(Cyhiraeth)、クトゥルブ(Qutrub)、ゴースト(Ghost)、屍犬(Hound)、シャドウ(Shadow)、スケルトン(Skeleton)、ドゥーム(Doomed)、他
アルカナ(Arcanas)	イビルウェポン(Evil Weapon)、ガーディアン(Cardian)、ゴーレム(Golem)、ドール(Doll)、ボム(Bomb)、マジックポット(Magic Pot)、他
ドラゴン(Dragons)	ウィルム(Wyrm)、ドラゴン(Dragon)、ハイドラ(Hydra)、プーク(Puk)、ワイバーン(Wyvern)、他
デーモン(Demons)	アーリマン(Ahriman)、インプ(Imp)、ガーゴイル(Gargouille)、ソウルフレア(Soulflayer)、タウルス(Taurus)、デーモン(Demon)、他
ルミニアン(Luminian)&ルミニオン(Luminion)	アーン(Aern)、ゼデー(Zdei)、ゾミト(Xzomit)、フワボ(Phuabo)、ペミデ(Hpemde)、ユブヒ(Euvhi)、ヨヴラ(Yovra)

2 Let's talk ヴァナ・ディール English!

異文化コミュニケーション能力を身につけよう!

さて、こちらでは実際に現地で海外プレイヤーとパーティを組んだときに、ある程度コミュニケーションをとるために知っておきたいことを解説していきます！

定型文辞書と簡単な英単語だけでも十分にコミュニケーションは可能です！　英語は苦手だからなぁ、としり込みせずに積極的に会話をしてみると楽しいですよ～。

POINT 1 定型文辞書を使おう!

キーボードのTabキーを使うことで変換できる定型文辞書は、各国のプレイヤーの言語に合わせて表示される便利な機能ですよね。

海外プレイヤーと会話する以外に、長いエリア名とか入力するときに予測変換的な使い方をすることもあるね。

呼び出し方としては、Tabキーからカテゴリを選んで語句を決定する場合と、数文字を入力してからTabキーを押す方法の2種類があります。

ある程度単語や文章を覚えて「また」→Tabキーで変換→【また会いましょう！】としたほうが楽ですよ～。

■定型文辞書を利用した例文

1) **No.190【一緒にやりませんか?】**
同じ試練を受けているようなら、これでパーティに誘ってみると○。

2) **【また会いましょう!】in 1h**
NM討伐ルートで便利な文。inのうしろの時間はNMの再出現時間。

3) **【もうすぐ別の予定があるんです。】【疲れました。】【眠くなりました。】**
パーティを抜けるときは、理由をしっかり伝えてからにしよう。

4) **【がんばって!】【また会いましょう!】**
自分が試練をクリアしたときは、残ったメンバーにエールを送ろう。

翻訳サイトを利用するのもアリですよ!

Cerenが語る

定型文辞書では伝えられない細かい内容や、相手の言っていることがわからないときに備えて、翻訳サイトを開いておくと便利です。意訳ではなく直訳になってしまいがちですが、相手の言いたいことが理解できれば十分です。自分の思ったとおりに翻訳されているか不安な場合は、再翻訳して確認してみるといいかもしれませんね。

POINT 2 略語の意味を理解しよう

『FFXI』をはじめたばかりのとき、「dc」の意味がわからなくて困った覚えがあるんですよね～。

こういう英語はオンラインゲーム独特のものだから、学校では習わないもんね。これらの略語って日本語の「おめでとう」→「おめ」というのと同じで、タイプの手間を省いているのかな。

あとは少しくだけた言い方という印象もありますね。ちなみに右側のリストで紹介しているものは、メイジャンの試練に限らず、海外プレイヤーがよく使う略語をピックアップしたものですよ～。

【なるほど】！　これを見て、逆にこちら側が略語を使ってみるのもアリかもしれないネ！

■海外プレイヤーがよく使用する略語

略語	元の文	日本訳
afk	away from keyboard	席を外します
brb	be right back	すぐ戻ります
dc	disconnect	回線切断しました
gratz	congratulations	おめでとう！
lol	Laughing out loud	(笑)と同義
np	no problem	気にしなくていいですよ
rdy	ready	準備完了
tnl	to next level	次のレベルまでの経験値は～です
wb	welcome back	おかえりなさい

POINT 3 /translateを活用する!

このアイテムって英語でなんて書くんだろう？　というときに役立つコマンド、それが「/translate」です。

英語以外に、フランス語、ドイツ語にも対応しているんだよね。

ですです。ただし、これらはアイテム限定なので、クエストやミッション名までは訳すことができません。あと、海外の言語のスペルがわかること以外に、「/translate」で調べたアイテムが定型文辞書のアイテムカテゴリに登録される、というメリットもあります。

これを使えば、メイジャンの試練で入手できる武器も登録できるので、【ピーラー】【持っていますか？】という風にチャットもできるわけだね。ちなみに、使うときは「/tr」→Tabキーで変換→「/translate」で、定型文辞書を呼び出すと便利ですよ～。

■/translateの使用方法

/translate 翻訳したい語 サブコマンド

【例】/translate　ポーション je
→"ポーション"(J)⇒"Potion"(E)

■サブコマンド一覧
日本語……j　英語……e
フランス語……f　ドイツ語……g

メイジャンの試練



即席パーティ



きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイスプチ

編集長：Uri　記者　団長 Ceren

「ヴァナ★フェス 2010」でもらえたチョコボキャップに迫る!

さて、今回の旅団パラダイスプチでは「ヴァナ★フェス2010」の来場者プレゼント、チョコボキャップについて紹介したいと思います！

チョコボキャップのエンチャント効果を使うとコスチュームの効果が得られるのですが、今までのコスチュームアイテムとは違って、チョコボの卵→子チョコボと2段階変身可能です。

卵の状態では移動できないけど、子チョコボになると移動速度が通常よりも上がるうえに、街の中、フィールド、ダンジョンまで行けちゃうのがスゴイ。これでエモーションもできたらもっとよかったのになぁ～（´ з `）y-～

贅沢言わない！（笑）　効果時間は2時間と長いので長距離の移動に便利そうですね。あ、チョコボの姿をしていますが、ばっちりモンスターに襲われる点には注意です（`・ω・´）

アイテム自体は現時点では「ヴァナ★フェス2010」に参加した人しか入手できません。でも、効果はパーティメンバー全員が対象なので、チョコボキャップを持っている人がいたら、パーティを一緒に組んで、みんなで子チョコボに変身しましょう！（σ´∀`）σ



◀チョコボの形をしたデザインがとてもカワイイ。

1 使うとパーティ全員がチョコボの卵に!

チョコボキャップを使用すると、パーティメンバー全員がチョコボの卵に変身する。その場で回転することはできるが、卵に変身している間は基本的に移動は不可能（装備変更をすることで少しずつ移動することはできる）。なお、チョコボキャップはモグハウス以外のほぼすべてのエリアで使用することが可能。



2 コスチュームの効果を切ると子チョコボの姿に変身!

卵の形をしているアイコンを解除すると、子チョコボに変身する。効果時間は2時間で、羽の色は黄、赤、青、緑、黒のなかからランダムで選ばれる。子チョコボに変身しているあいだは移動速度が上昇した状態で、ピッチフォーク＋1や『シャントット帝国の陰謀』のクリア報酬（移動速度＋12%を選んだ場合）など、移動速度アップ装備と相乗効果がある。エリアチェンジで効果が切れることはなく、街、フィールド、ダンジョンなど基本的に移動できないエリアは存在しない。ただし、モグハウスの扉以外はターゲットしても反応がないため、建物の扉などは開けることができない。

- 卵の時間は移動速度に影響しない（+12%程度）
- エリアチェンジしても効果は持続する（モグハウス可）
- 羽の色はランダム（全5色）
- 扉などは開けられない



◀もとの種族に関係なく、大きさは一律。

緊急公募 電撃の旅団員、大募集!!

まもなく締切迫る!!

さて、前号から募集をしていましたが、そろそろ締切の5月1日が迫ってきました！

『FFXI』が大好き、ライターの仕事をしてみたいという人はぜひこの機会に応募してください。ちなみに経験不問なので、雑誌関連の知識がなくても大丈夫です。イチから手取り足とり教えますよ～。

ただし、旅団員になるということは、今まで趣味や遊びでプレイしていた『FFXI』が「仕事」になるということです。なので、これまで純粋に楽しめていた部分が変わってしまう可能性もあります。

大変な部分も多いですが『FFXI』が好きであれば、楽しい職場です！　我こそはという方は右側の応募のきまりを読んで応募して下さいね！

応募のきまり

応募される方は、①履歴書／②自己紹介文（ジョブレベル、合成スキル『FFXI』についての思い入れなど）／③『FFXI』以外のゲーム紹介文（800字程度）を書いて、下記の宛先まで送ってください。●応募資格：18歳以上（学生不可。経験不問。経験者は記事のコピーなどを同封してください）。編集部（東京・西新宿）まで1時間程度で通える方。常時弊社での作業が可能な方。旅団が指定するワールドへの移転が可能な方。守秘義務を守れる方。●締切：5月1日（消印有効）※書類選考の上、面接を行う方にはこちらから連絡いたします。※応募書類は返却いたしません。※応募者の個人情報は、今回の採用募集の目的以外には一切使用いたしません。※電話、またはゲーム内などでの合否のお問い合わせにはお答えできません。

宛先 〒160-8326(株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 旅団員募集係まで

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 編 2010 vol.1(仮)

2010年初夏発売予定!!

電撃PSではすでに告知しておりますが、なんと新たな旅団本が作られることが決定しました！　というか現在進行形で鋭意制作中です！

現時点で実装されている最新のアルタナミッション&過去3国クエストやメイジャンの試練など、3月23日のバージョンアップ情報を中心に、今ヴァナ・ディールで注目されているコンテンツをまとめてお届けしますよ～！ヽ（*´∀`）ノ

スルドイ人は気付いているかと思いますが、タイトルにvol.1とつけられているということは……。2010年も忙しくなりそうですな！（笑）

はみだし編集後記

メイジャンバリバリジャン！　と某モナカジャンボを食べながらツッパる旅団パラダイス編集長です。メイジャンまだやってません。電撃プレイステーションを見て、作りたい武器の方向性は決めたのですが、そこで止まっている軟弱者。餅は焼くものじゃなくて妄想するものよ！　実際の試練現場を見ていないので、モンスターの取り合いがあるのかないのかはわかりませんが、ほとぼりが冷めた頃にやろうかなと。そしてチョコボキャップはかわいい！　欲を言えば、鳴き声もあったらモテモテだったのに！（Uri）

無双列伝

～『無双』シリーズの物語を読み解く歴史講座～

●真·三國無双 MULTI RAID 2　●PSP　●￥5,040(税込)
●コーエーテクモゲームス　●プレイ人数：1～4人

『無双』シリーズの意欲作『MULTI RAID 2』にスポットを当て、その物語をひも解いていく本企画。今回は、ディレクターの利川氏とともに本作の名シーンベスト3を振り返る！　新コーナー「無双武具名鑑」も美麗イラストとともに公開!!

第2回テーマ

『MULTI RAID 2』の名シーンをディレクター利川氏とともに振り返える！

三国志に新たな風を吹き込んだ『MULTI RAID 2』は、斬新なゲーム性だけでなく、深く練り込まれた物語も魅力だ。そこで今回は、本作で見られる2大ストーリーの名場面を解説。ディレクター利川氏のコメントとともに、ベスト3をお届けしよう！

覇王編 名場面ベスト3

1位「暴威参戦」

項羽の追撃によって、散り散りとなった無双軍。軍からはぐれた貂蝉の前に、彼女を危機から救うべく呂布が参戦！　前作で命を落としたはずの強敵が、頼もしい味方となって帰ってくるこの場面が覇王編の1位に輝いた。項羽と呂布、2つの力が激突するシーンは、本作でも屈指の熱い展開だ！



◀時代は違えども、武勇を誇った2人の猛将。その戦いの決着は!?



激突！　暴威対覇王!!

ディレクターズコメント

三国一の武を誇る呂布と秦時代の覇王・項羽という、実力が伯仲した二人の一騎打ちは、今作ではずせないシーンでした。こだわりすぎて、完成したのがマスターアップ数日前というかなりぎりぎりでしたが、おかげで迫力のあるよいシーンに仕上がったと思います。

2位「垓下の戦い」

第2位は「四面楚歌」の故事を再現するかの如く、孤立した項羽と虞美人の姿が描かれるクエスト「垓下の戦い」。この因縁の地で描かれる項羽達の戦いは、敗者の哀愁を感じる名シーンである。



ディレクターズコメント

覇王編の終盤のクエストでの会話ですが、追い詰められたなかであっても慈しみ合う2人を描きました。力を入れたクエストの1つですが、盛り上げ方とシチュエーションが相まって、ラストクエストのように受け取られたかもしれません。

◀かつてのように「四面楚歌」の状況へと追い込まれた項羽。だが、たとえ前世と同じ結末になろうとも、虞美人は項羽のそばを決して離れようとはしない。2人の絆が心を打つ名シーンだ。

3位「虞美人の決意」

無双軍の前に、劣勢に立たされる項羽軍。戦力として彼の力になれず、ただ守られるだけの状況に、虞美人はある決意を固める。それは、始皇帝の力を借りて項羽のために戦うことであった……。愛する者のために虞美人が覚醒するこの名エピソードが、見事3位にランクイン！



▲かつて、項羽の足手まといになることを恐れ自決した虞美人。現世に戻った彼女は、ついに力を手に入れる。

ディレクターズコメント

虞美人の健気さを全面に押し出したシーンです。また、覚醒時の花びらの表現は特に力を入れたかいがあって、迫力のあるシーンにできたと思います。覚醒後の虞美人の妖艶な表情もこだわりポイントです。

妖仙編 名場面ベスト3

1位「別離」

妖仙編を通じて描かれている穆王の一途な愛。西王母の無事を知り、彼女のために命をかけて黄泉と対決する穆王の名シーンが、妖仙編の1位！　自分のしている行為が悪と知りながらも、黄泉に手を貸していた穆王が、正義に目覚めるこのシーンは、まさにラストにふさわしい名場面といえる！



◀楊回（西王母）を守るべく、黄泉に挑む穆王。そして彼は……。



愛する者のため命をかける！

ディレクターズコメント

妖仙編のクライマックスです。葛藤から解放され、正義へと再覚醒をとげた穆王が、命を捧げて悪の化身・黄泉と戦うシーンで、ラストまで一気に展開する見どころの多いシーンとして心に残っています。ここは特にエフェクトの多さに苦労したシーンでもあります。

2位「分離」

2位は、妖仙編の始まりとなるイベント「分離」。始皇帝の魔力によって、西王母と黄泉が2つに分かれてしまうというこのシーンは、従来の『無双』シリーズとはまた違った新鮮さをもたらした。



ディレクターズコメント

妖仙編は背景などをしっかりと説明する必要のあるキャラクターが多く登場するため、情報量との戦いでした。妖仙編の中心人物となる西王母と黄泉の初登場シーンですが、わかりやすさと見ためのおもしろさの両立を目指しました。

◀時代によって、死の化身から生の神へと解釈が変遷した西王母。本作では、死の化身とされていた彼女を、自身が封じていたもう1つの存在として描くことで、物語に深みを与えている。

3位「三つの策」

諸葛亮に陸遜、そして司馬懿。妖仙編の3位には、史実ではありえなかった名軍師達の共演が見られるイベント「三つの策」がランクイン！　三国志ファンなら一度は見たい戦いがめじろ押しだ！



▲黄泉軍に対抗するため、軍を分ける劉備。三国を支えた名軍師による「三つの策」は成功するのだろうか!?

ディレクターズコメント

未曽有の脅威への対応を通じ、三国の名軍師達が夢の共演を果たします。諸葛亮、陸遜、司馬懿がそれぞれ重要な策を提案し、そのすべてを受け入れる度量の広さを見せる劉備。この一連の流れでは、シンプルな言い回しのなかに登場人物の性格をよく演出できたと思います。

ハミダシ惇兄コラム　**『真・三國無双5 Empires』もチェック！**

『MULTI RAID』もおもしろいが、当然ほかの『無双』シリーズも忘れちゃならんな。『真・三國無双5 Empires』では、ダウンロードコンテンツとしてエディット用の防具やBGMが追加されている。さらに、PSP版だけの特典として、『真・三國無双4』のキャラモデルが続々と配信されているぞ。『MULTI RAID』だけじゃなく、こっちも忘れずダウンロードしておけよ、夏侯惇！

無双武具名鑑

歴史上の名剣から世界観に合わせた武器まで、多彩な武具が登場する『無双』シリーズ。このコーナーでは、それぞれに秘められたコンセプトを初公開！

剣 曹操も愛用した両刃の中国剣

今回の注目武器は、史実や三国志演義にも登場する曹操が用いた両刃の「剣」。曹操が造らせたといわれている宝剣・倚天の剣など、史実や三国志演義にもとづいた武器が並ぶ。そのデザインも、ゲーム中で曹操が使うという意図を持って描かれたものばかりだ。



武器解説

倚天の剣：直線的な形状と輝くシルバーの刀身で「天をも貫く」斬れ味のよさを表現している。

青釭の剣：刀身のところどころに厚みを加え破壊力を強調している。

七星の剣：持ち手付近に重心を置いて、よりトリッキーに振り回せるような形状にしている。

倚天の奸剣：刃に差し色として魏の青を加え、魏皇帝としての威厳を象徴している。



曹操

乱世の奸雄

武将File No.03

曹操とは？

字（あざな）は孟徳。魏公となって魏を建国し、三国時代における魏の基礎を作り上げた人物である。その活躍は「黄巾の乱」の平定に始まり、董卓討伐の中心を担うなど若い頃から見られた。群雄割拠の時代においては、袁術や袁紹といった諸勢力を次々と滅ぼすなど、天才的な軍略家としての才能も発揮し、みるみるうちに頭角を現したといわれている。また、どんな人物でも有能なら重用したため、度量が広いと部下から敬服されていた一面も。本作でも覇王編でのリーダー格として、そのカリスマ性をいかんなく発揮しているが、その反面「三国志演義」では、悪役のイメージで語られることも多い。

『MR 2』バトル講座 ～剣編～

出しやすいコンボで敵を斬りつつ、通常攻撃に強攻撃をつなげてクリティカルを出すのが基本。リーチが短めなので、早めに武器ODを発動し、衝撃波を飛ばせるようにしておきたいところ。

〈剣のポイント〉

- ●攻撃で敵の弾攻撃を打ち消せる
- ●クリティカルでしか敵のガードを崩せない



▲強攻撃につなげるコンボのパターンが多く、連撃をつなげやすい。うまく活用しよう！

開発者が語るデザインコンセプト 〔剣（曹操）〕

まずは、己の意思を真っ直ぐ貫く生き様と、知性的なイメージに合わせてスラリと長い印象になるようにデザインしました。次に、覇王が持つに相応しい斬れ味と破壊力を兼ね備えた名剣というイメージから、直線と曲線を融合し、鋭さと重厚感を両立することを目指しましたね。刃幅を大きいと荒々しいイメージになり過ぎ、曹操らしさが失われてしまうので苦心しました。

無双ニュース！ 無双シリーズの最新情報をチェックせよ！

その壱 『北斗無双』のダウンロードコンテンツ配信中!



『北斗無双』のダウンロードコンテンツが好評配信中。ケンシロウとレイ、マミヤ、ラオウなどが原作で着ていた衣装を忠実に再現した原作コミック・コスチュームが手に入る！



▲そのほかにはDL専用シナリオなどもあるようだ。続報を待て！

その弐 『MR 2』のダウンロードコンテンツで差をつけろ！

『MULTI RAID 2』をより深く楽しめるダウンロードコンテンツも登場。クエストや装飾品など、さまざまな特典を無料で入手できるチャンスだ！なお、現在配信中の特典は、左下の表のとおり。今後も、豪華なダウンロードコンテンツが無料で配信される予定なので、まめにチェックしておこう！

◆配信中のダウンロードコンテンツ

クエスト	真·覚醒の刻	対戦	ビ城争奪戦
	巨獣来々！		激突！　白門桜
	捕らわれの蔡文姫		皖城争奪戦
	姜維撃退戦		激突！　曹魏桜船
	氷炎の電撃戦	特典	交易所リストLv4に追加
	対決！　西遊記		交易所リストLv5に追加
	江東の二喬		装飾品「大喬の天光輪·青」追加
対戦	決戦！　闘技場		一寸桜木·紫
	激突！　黄天雷		コミュニティpt500追加



▲電プレとのコラボクエスト「巨獣来々！」も配信中。クリアすれば特別な装飾品が！

ハミダシ 惇兄コラム

『真・三國無双Online』がアップデート!

『真・三國無双Online』では4月15日、大型アップデート「Revolution6」第5弾とともに、アップデート「呪符（ジュフ）」が公開された。これにより、左慈の武器「呪符」や「観戦者モード」が実装されたようだ。また、4月下旬から「ゴールデンウィークキャンペーン」とやらをやるらしい。確かネットカフェでは今、Windows版のキャンペーンをやっていたな……。ならば、この機にネットカフェに行くしかあるまい。

乙女的ゲームス白書

姉妹がゲームで萌え語り♥　今月は、三女・みみみが大暴走!?

今回は超オススメゲーム『三国恋戦記』を大大大特集っ!!

みみみ：オッス、オラ三国番長のみみみ！　今月は、2ページまるごと『三国恋戦記』特集をするよ!!　というわけで姉妹のみんな、早く本作をプレイしてくれよなっ。

ジャー子：「三国番長」って、いつのまにそんな肩書きが付いたのよ……。てゆーか不勉強でゴメンだけど、『三国恋戦記』って一体なんなのさ？　めっちゃ気になる！

ニコ：『三国恋戦記』は、3月19日に発売されたＰＣ用の全年齢対象乙女ゲームのタイトルよ。ちなみに今、みみちゃんが死ぬほどハマっているらしいわよ～。

しづゑ：えーと、物語はというと……「突然『三国志』に似た世界に飛ばされた女子高生が、英傑達と恋をする」のね！うん、私もかなり好みの設定だわ♥

六花：ところで、よく見たら今回の扉カットが『三国恋戦記』のパッケージイラストのパロディになっていますわね……。みみみお姉ちゃんが主人公ポジションですわ。

いつき：あ、マジだ……すげー、すっげーよ！　なんか、オレも『三国恋戦記』に興味が湧いてきたぜ。ゲーム本編の魅力、ぜひたっぷり紹介してくれよなっ、みみ姉！



イラスト／ギンカ

三国恋戦記（さんごくれんせんき） ～オトメの兵法！～

DATA

三国恋戦記　～オトメの兵法！～
●Daisy2　●発売中(3月19日発売)　●ＡＶＧ
●￥8,925（税込）　●ＰＣ
【OS】Microsoft Windows 2000・XP・Vista
【CPU】1GHz（2GHz以上推奨）
【メモリ】256MB（Vistaでは512MB）
【VGA】DirectX7.0以降
●公式サイト：
http://www.daisy-daisy.in

ココがスゴイよ! 三国恋戦記 その1　乙女が三国志の世界で孔明の弟子になる!?

みみみ：『三国志』にそっくりの世界に飛ばされた主人公は、そこでいきなり孔明に弟子認定されるんだけど……わたし的に、これは孔明の罠だと思うの。だって、孔明といえば本作の世界でもすでに有名な軍師なわけ。んで、最初に身を寄せることになる玄徳軍でも、「孔明の弟子」である主人公に大きな期待が寄せられるんだよね。右も左もわからないのに軍議に参加して、間違った発言で凹む主人公を見ていると、画面の前のわたしもしょんぼり……。そんな感じで、主人公の翻弄されっぷりは感情移入度満点。すんなり物語に入り込むことができちゃうよ！



▶突然転がり込んだ三国志世界ですが、個人的にはイケメンばっかりで超楽しい！　もう一生ここにいたいよ!!



普通の女子高生、軍議に参加す!

◀軍議では、選択肢で作戦の内容を提示することに！　間違えてもゲームは進むけど、「そんな調子で大丈夫ですかな？」とか、みんなから残念な言葉を浴びせられるよ。

三国メンズの魅力に迫る! キャラクターズレビュー♥

現実ではイケメンの権力者とお近づきになることなんてまずないけど、ゲームだとやりたい放題だぜフゥーハハー。そんなわけで、恋のお相手となる英傑の魅力を姉妹が語るよ！

玄徳（げんとく）
CV:三木眞一郎

みみみ：クールな雲長＆子龍、そして元気っ子の翼徳と、さまざまなタイプからまんべんなく慕われるだけあって、玄徳さんマジ男前！　あと、マジ包容力が半端ない!!　そのステキさといったら、思わず「さん」付けしてしまうほど……。城内で子供達の相手をしている姿なんて「よきパパ」にしか見えなかったし！　で、そんな玄徳さんの父性をさらに際立たせるのが、声優・三木眞一郎氏のイケメンボイスなの。特に「おいで。お前の話がもっと聞いてみたい」の、「おいで」の部分が最高!!　ボイスコレクション（好きなセリフを保存しておける本作のシステム）への登録も余裕でした。なんかわたし、玄徳さんとならステキな家庭を築けそうな気がする……！

雲長（うんちょう）
CV:櫻井孝宏

ニコ：雲長と言えば、一番最初の抜き打ちテスト。一瞬厳しいのかしら、と思ったらじつはものすごい秘密を抱えていることがわかって……。彼のルートでは、秘密を抱えた雲長と、そして彼を幸せにしようとがんばる主人公が、本当に切ないの！　いろいろあきらめてしまった彼に何かと冷たくされるんだけど、絶対にめげない主人公。彼女が雲長と想いを通じあわせたときには、心から拍手を送っちゃった。あと彼のイベントは、じつは超序盤から始まっていたりするの。一番最初の選択肢は彼っぽいものをぜひ、選んでみてね。ほかにも秘密が判明することで、序盤の彼の行動の真意が明らかに、なんてイベントが多いのも雲長ルートならではよね。プレイするたびに感慨深いわ～。

翼徳（よくとく）
CV:保志総一朗

いつき：いつも元気な翼徳は、玄徳軍のムードメーカー。彼の萌えポイントをひとことで表すなら、"カワイイ"だな！　翼徳は主人公よりも年上なのに、その言動は思わず愛でたくなるようなものばかり♪　例えば、敬愛する玄徳や雲長を「○○兄い」って呼んだり、手をつないで歩くだけで大喜びしたり……。こっちの予想をはるかに超えた甘えん坊っぷりに、オレの心は物語の序盤から真っ白に燃え尽きそうだったぜ！　あとおもしろかったのは、主人公の部屋の外に、まるでお供えのように果物が置かれていたシーンかな。犯人は、もちろん翼徳。主人公を気づかって、こっそり持ってきてくれたんだ。全然スマートじゃないけど、ストレートに気持ちが伝わってくるよな♪

子龍（しりゅう）
CV:石田彰

みみみ：ほかのキャラに比べると、身長が低くて立ち絵も小さめなのがカワイイ子龍！　主人公と同じくらいの年齢なのに、責任感が強くて任務に忠実で、玄徳に仕えているという自分の立場に誇りを持っていて……と、しっかり者ポジションのキャラとして、序盤からその完璧超人ぶりを発揮してくれるの。でもそういう堅さがあるからこそ、たまに見せる笑顔とかにキュンとくるんだと思うっ!!　なかでも、主人公の水浴びをうっかり目撃してしまったときのテレ顔＆素の叫び声「わあああああ！」が最高!!　子龍のハートの一番柔らかい部分を刺激してしまった……そんなプチ背徳感、たまらぬェー。さらにそのあと、必死で無表情を取りつくろう姿とか、ああもう子龍かわいいよ子龍!!

孔明（こうめい）
CV:杉田智和

ニコ：神出鬼没な主人公のお師匠様。なかなか会えない彼とはちゃんと恋になるのかしら、と最初心配していたのだけど……まったくそんな心配は不要だったわ。だって彼との恋は「運命」だってわかったから♥　特定条件を満たさなければルートには入れないぶん、若干ハードルは高めだけど、そのおかげで彼のルートはさらに感動が増すこと間違いなし!!　そんな孔明さんとの恋の見どころは、やっぱり彼の真意がわかる中盤以降よね。ものすごく意味深な態度をとりつつ、肝心なところで師匠としての一線を越えない彼の態度は本当にもどかしい!!　でも、それも主人公を思うがゆえなの。エンディングでの彼の選択はもう、リアルに感動。私も師匠って呼ばせてください♥

登場人物紹介

謎の司令官さん
三国志をまったく知らずに、ここまで愛情を傾けられたのはすごい。

長女●クリスチーネ・ジャー子
我が家の三国志は兄者の本棚にあったが、兄者は未だ見つからず。

次女●ニコ
孔明さんの子供時代がカワイイ過ぎ♥　プレイ中大変でした。

ココがスゴイよ！三国恋戦記 その2

現実と異世界――そのはざまで揺れる ちょー切なすぎる乙女ゴコロ!!

みみみ：乙女ゲームの最大のポイントといえば、やっぱり恋愛部分!! 英傑達と過ごすなかで、主人公は少しずつ彼らの人となりに惹かれていくの。そこで物語＆プレイヤーの気持ちを超盛り上げるのが、「元の世界に戻りたい」という主人公の気持ちや、英傑を狙う刺客の存在、そして相手の立場……といった「障害」の数々!! 例えば、とあるルートでは、軍を率いる彼の立場を尊重して、主人公が自分の想いを秘めることを決意したり。また、別のルートでは、身を挺して彼を刺客から守ったり……。でも、主人公の性格がけなげでまっすぐだから、どんな障害があったとしても、その恋を応援したくなっちゃうんだよね。ちなみに、恋に悩むのは主人公だけじゃない！ じつはメンズも主人公に興味津々♥ 軍師としての力だけでなく、異性としても意識していくの。お互いに想いは同じなのに、すれ違うシーンもたまらない!! 「すれ違い」というシチュエーションが大好物なわたし的には、とにかく主人公と攻略対象達の関係がもどかしくて好みなの。そういう意味では、孟徳ルートの、微妙に心を閉ざして主人公の話に耳を貸さなくなる孟徳がステキ。心が痛気持ちいいよ……!!



乙女悩みまくり！

▲お互いに好き合っているのに、なぜか伝わらずにギクシャク。そんな関係が悩ましいよハァハァ!!



そしてメンズも悩む♥

▲主人公を元の世界に返したくなくて、メンズも揺れまくり。みんなカワイイすなぁ。



みみみ'sベストシーン

玄徳さんのかべサンド♥♥♥

みみみ：数ある名シーンの中から、個人的にベストを決めるなら……やっと想いが通い合った2人の姿に感無量な、玄徳さんのかべサンドシーン!!（編集部注：かべサンドとは、背後が壁、そして目の前には彼……という、全乙女悶絶の萌えシチュエーションのことです）玄徳さんのスッとした横顔の美しさetc.……とにかくいろいろ総合して、わたしの頭はパーンとなった！ あと、このシーンの玄徳さんのセリフ「もう俺はきっとお前を離せない。それでも、許してくれるか」は、一生のうちに二度三度と言われたい名言!! 優しいけど、決めるところでビシッと決めるあたりがステキですねえ。

ココがスゴイよ！三国恋戦記 その3

もももももっと見たい……!! もどかしさ満点のキスシーン♥

みみみ：恋人同士になった男女がすることといったら、1つしかないっしょ！ そう……キスです!!（違うことを考えたみんなは心が汚れているので、さっさと洗ってきてね！）そんなわけで、もちろん本作でも、胸キュンなキスシーンが目白押しなの。だけど……ほとんどのキスシーンで肝心な部分が微妙に見えない……!! この絶妙な寸止め感がたまらないです。といいつつ、なんとか見えないものかと、思わず画面を斜めからそっとのぞいてしまったのはわたしだけ……!?



◀彼らとの甘いキスシーンは、ぜひプレイして確かめて♥

ココがスゴイよ！三国恋戦記 その4

最後まで見逃せないし見逃さない♥ スタッフロールのお楽しみ

みみみ：ゲーム本編が終わったからといって、うかつに気を抜いてはダメ！ エンディングでは石田耀子さんの歌う「永遠の歌声、明日咲く花。」に乗せてムービーが流れるんだけど、その内容はなんと!!「ゲーム本編で、主人公が不在のときの、攻略対象達のやりとり」を表すものなの。「彼は、あのときこんなふうに主人公のことを想っていた」というザッピング風のムービーは、物語のラストを飾るのに超ふさわしく感動もひとしお。なんていうかもう最高だよ『三国恋戦記』……!!



石田耀子さんの歌声にもメロメロ!!

◀EDごとに曲のアレンジも変化。細かい演出がニクイ!!

孟徳（もうとく）



CV:森川智之

六花：国の最高権力者で、玄徳軍の敵に当たる人物。彼の魅力は、ずばりギャップです♥ 主人公の前ではお話をせがんでみたり、一緒に街に行きたがったりとナンパなお兄さんなのですが、戦や政治の話になると、ときに残酷な面も見せたり……。普段の気さくな彼も捨てがたいですけど、軍のトップとして働くクールな彼もステキ!! どちらの彼が本物なのかもつかめないので、より彼のことを知りたくなってしまいます。そんな彼のセリフで印象的なのが、序盤に聞ける「君には嘘はつかない」というもの。主人公を安心させるための出まかせだと思いきや、彼はこの言葉を本当に守ってくれるんです。そのことがわかったとき、孟徳さんはいい男なのだと思い知らされましたわ。

文若（ぶんじゃく）



CV:竹本英史

みみみ：もともと声優の竹本英史さんが大好きなので、発売前から「文若、キミに決めた！」状態だったんだけど、初回プレイで攻略資料をまったく見ずに文若エンドを迎えたときは「これは運命だな」と確信しました（キリッ）。彼自身は、子龍とはまた違った雰囲気のカタブツキャラで正義超人!! ……と思いきやじつはお酒に弱くて、呑むとすぐ眠っちゃったり、激務による疲れで居眠りをすることもあったりと、結構隙だらけでキュートな人物（笑）。またその寝顔の麗しいこと……！ 本編でいっぱい寝顔が見られて、わたしは「寝顔フェチ」という新たな嗜好に目覚めそうでした。独身男性のツヤツヤきらめく半開き唇……ハァハァ！ イケメンは寝顔もイケメンなんだね!!

仲謀（ちゅうぼう）



CV:森久保祥太郎

六花：玄徳軍と同盟を結ぶ、名門孫家の当主様ですわ。金髪の美青年で、さらにナンパされているところを助けてくれるという王子様のような登場をしてくれます。ところがじつは、俺様な性格で口も悪いんです……。始めは恋愛対象というより、ケンカ友達という雰囲気でした。でも主人公と年が近いこともあり、なんだかとても親近感が持てる子なのですよ。そんな彼は、恋に目覚めると青春まっしぐらという感じで甘酸っぱい反応をたくさん見せてくれます。ひとつ屋根の下で夜を過ごすことになって妙に意識しちゃったり、一緒にいたいと素直に言えずに命令口調になったり。とにかく初々しいのです♥ から回りながらも、一生懸命主人公を愛してくれる姿が愛おしすぎますわ。

公瑾（こうきん）



CV:諏訪部順一

いつき：公瑾は仲謀軍を支えるクールフェイスな参謀。でも仲よくなっていくと、主人公の突拍子もない行動でそれが崩れることも……。そのギャップが公瑾の場合、かなり胸キュンなんだ♪ 冷静沈着で、軍議や日常でもその表情を崩すことは一切ナシ！ みぞおちにパンチを食らってもニコニコ、体調が悪くてもニコニコ。自分の思惑を、相手に見破られないように徹底しているなんてすげーよな。そんな公瑾だけど、主人公がほかの男性の話をすると動揺しまくり！ 一応ほほ笑みながら聞いているけど、得意なはずの琵琶の音が変になっちゃうんだぜ。クールフェイスはどこいった！って感じだよな（笑）。策士が、いち高校生の主人公に翻弄されまくる姿に体が熱くなったぜ♥

三国番長・みみみの総評

（すごい上から目線で）……うん、みんなのレビューを改めて読んだわけだけど、結構よく書けてるんじゃない？ 1点突っ込むなら、いつきの「クールフェイス」っていう言語センスが気になった。公瑾はもっとステキな言葉で表現してよ！「アルカイックスマイル」とか「プリティーエンジェルフェイス」とかいろいろあるでしょ!!（怒）そこだけ、プチ気になったかな。ちなみにわたし、三国志全然知らないけどね。

あと個人的に攻略できないけどオススメキャラの元譲（げんじょう）さんを紹介!



CV:三宅健太

コワモテなのに苦労性な、孟徳軍の元譲さん。ナンパな孟徳と頭の堅い文若に翻弄されて、がんばってます。

三女●みみみ 自称・三国番長。玄徳さんが好きすぎて夜しか眠れないよ～。

四女●しづゑ キャラの衣装のバリエーションもすごく多くてトキメくわ～♥

五女●いつき 公瑾ルートをプレイして、ギャップ萌えに目覚めたかも？

六女●六花 三国志好きなので、知っている合戦や戦術が出て興味深いです。

『ペルソナ』シリーズディレクター 橋野桂の

制作コミュコラム Pの奇蹟



MIRACLE AT PERSONA

第2回のテーマは「主人公」。イラストレーター副島成記氏のコメントも併せてお届け!!

ペルソナ3ポータブル			
発売中(2009年11月1日発売)	UMD版:¥6,279(税込)、ダウンロード版:¥4,980(税込)※		
PSP	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	アトラス	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	育成

File 02 『ペルソナ』式 主人公の作り方(『3』&『フェス』編)

1 『3』主人公から見るアトラスの伝統

さて、今回は「主人公」の作り方というお題で、お話をさせてもらうことになりました。まず『ペルソナ3』の主人公ですが、最初は次ページのような明るめの主人公でした。ただ、彼らがどんな覚悟を決め、どのように生きるのかわからない状態から物語が始まるので、最初から“開眼”していてほしくなかったんです。そこで、片目を隠したり、猫背でポケットに手を突っ込んでいたりといった陰を感じさせるキャラクターに仕上げていきました。明るい主人公もいろいろ自主的に行動してくれそうでいいのですが、暗めの少年が流れに身をまかせて事件に巻き込まれていく、そんな巻き込まれ型の主人公が『3』のテーマには合っているとの判断です。

じつは“巻き込まれ型”というのは、ある種、我々の伝統を守ったものになっています。『ペルソナ』シリーズはもちろん、『真・女神転生』シリーズの多くは主人公=プレイヤーで、基本的に主人公が勝手に話すことはありません。ただし、物語に参加してもらう必要もあるので、そこを選択肢というシステムで補っているわけです。その選択肢の作り方にも伝統があり、例えばゲーム中で何かを問われたとき、ほとんどの場合はプレイヤーに①「ぜひ!」というYESの選択肢、②「特に興味はない」というNOの選択肢、という2択が提示されると思いますが、わざとそこに③「どうでもいい」というYESでもNOでもない選択肢を入れるという、些細なことなんですけどね。日常生活でも「今日は何を食べる?」と聞かれて「なんでもいい」と返答するのはよくあることですよね。そんな日常的な選択肢を与えることで、主人公に人間らしさが生まれ、感情移入もできるようになるのではないかと考えています。まさに、「どうでもいい」と身をまかせることで、なんとなく事件に巻き込まれていく主人公に、プレイヤーもうまく乗ってほしいんですよね。その中で、どのような役目を背負うのか、どのように感情移入していくかは、みなさんの自由です。もう一度『3』をやり直してもらえれば、選択肢で新たな楽しみが見つかるかもしれませんよ。



↑「PERSONA MUSIC LIVE 2008 Velvetroom in AKASAKA BLITZ」用イラスト

検証! 登場キャラの中でもダントツ!? な『ペルソナ』の主人公人気について

聞くところによると、電撃さんでは主人公の人気がすごいらしいですね。無口で、個性というものもほかのキャラに比べれば弱いはずなのに不思議なものです(笑)。そこで、なぜそんなに主人公に人気があるのかを考えてみたのですが、無口な主人公は物語の中では迷わないというカッコよさがあるのではないかと思いました。というのも、選択肢でプレイヤーがあれこれと迷ったとしても、どれかを選んだ時点でゲーム中の主人公はズバッと意見を言っていることになるわけです。理想のヒーロー像ともいうべきカリスマ性やリーダーシップを持っているという印象を持たれるのではないでしょうか。逆に、そんな一面もありながら、プレイヤーが迷って選んだ選択肢の結果として言動が大胆に変わるという、ある意味、気分屋な部分もおもしろいのかなと思います。プレイヤーの気分で、どんな返答もできるので、気の合うパートナーという側面があるのかもしれませんね。「3つ目にその選択肢があるなんて、お前わかってるな」という感じで(笑)。



▲以前、電プレさんから送らせてもらったサイン色紙は、主人公がダントツの人気だったとのことです。

※春のキャンペーンにつき、5月6日まではダウンロード版を¥4,500(税込)で配信中。

『P3』の主人公　無色透明であってもタイトルの顔にならなければいけない 副島流・主人公の描き方

初期案

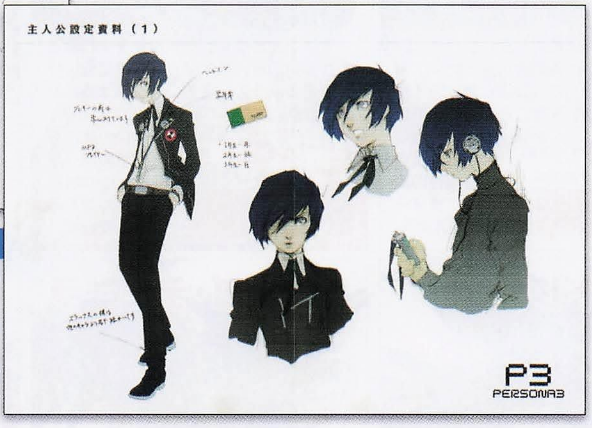
▶物語の根底はできていましたが、まだまだ細かい設定がない時点で描いた『3』の主人公です。これがボツになった理由に最近気がついたのですが、その話は次の電撃PlayStationに掲載される「Pの軌跡」のほうに温存しておきたいと思います。（副島成記）





第2稿

◀ストーリーがある程度固まり、「いずれ来る終わり」というテーマが明確になってきた頃の主人公イメージです。背後の死神など、『3』らしさは出てきていますね。ただ、まだ初期稿のイメージが色濃く残っているキャラクターで、ここからさらに練り込むことになります。（副島成記）



決定稿

▶そして完成したのがこちらです。シリーズの伝統として"無口"なキャラになることはわかっていたので、あとはそれをどの方向性でまとめるかでした。結果行き着いたのは「内向的な無口」。片目が見えなかったり、猫背だったりという部分で内向的なところを表現しています。（副島成記）

2 彼女でなければ語れなかった『フェス』の後日談

続いて『ペルソナ3フェス』の「アイギス編」の主人公・アイギスについて。彼女はほかの仲間キャラと違い、影時間や桐条グループの研究を語るうえでキーとなるキャラクターです。当然、物語上で重要な意味を持っており、アイギスでなければ語れないものも多く設定されています。さらにアイギスは主人公の活躍によって人の心が芽生えていくという、ある種特別な存在です。それで、後日談の物語を進めるうえで仲間を引っ張っていくリーダーにしたのですが、操る主人公が変わってとまどわれたかもしれませんね。後日談はアイギスの特殊な設定をきっかけに生まれた物語で、『フェス』の企画が動き出した当初から「アイギス編」と呼んで区別していました。

主人公という側面で見ても、アイギスはほかとは違っていて、プレイヤーはアイギスがやっていることを眺めるという立場です。物語自体はアイギスの視点で描いていますが、本編の主人公を操っていたプレイヤーには、できれば同時に彼らを俯瞰する視点も意識して欲しかったんです。なので、ゲームを遊ぶという部分でプレイヤーが介入する余地はありますが、物語の展開上はアイギスたちを見守ることしかできません。「アイギス編」に選択肢がほとんどないのは、そういった理由からです。

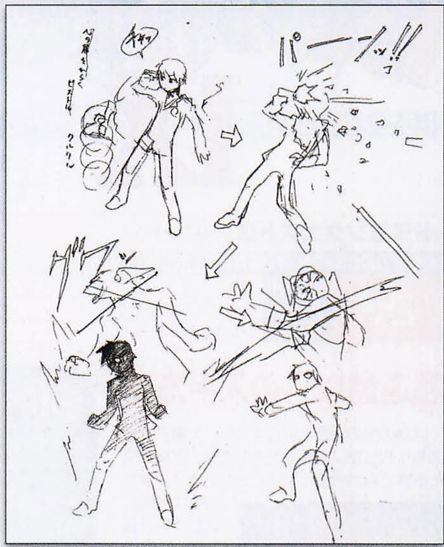
アイギス（『フェス』の主人公）　主人公に一番近い存在だったヒロイン

▶アイギスは、最初から主人公になることを想定してデザインしたキャラクターではありませんでした。ただ、アイギスはその誕生の経緯を考えると、常に『3』の主人公と同じ時間を過ごし、同じことしか共有していない存在なので、間違いなく主人公に一番近い存在だったわけです。ほかのキャラには、主人公と過ごしていない時間や記憶があるわけですからね。そういう意味で主人公になりやすかったキャラクターなのかもしれません。（副島成記）





オマケ　本邦初公開! ピストルバーン！の設定



▲主人公、アイギスの設定画とともに届いたこのイラスト。副島氏による、ペルソナ召喚時の銃を撃つ動きを指定した貴重な1枚。



橋野 桂 Katsura Hashino

日本人の1/4がかかっているというあの花粉症持ちなのですが、今年はなんだか症状激減のような!?　ただ単に、忙しすぎてほとんど外出していないせいかも……。（橋野）

Pの軌跡
電撃PlayStation Vol.471（4／30発売号）では『4』&『P3P』の主人公像を解説!

Pの奇蹟　次回のテーマ「ヒロイン」
電撃ゲームスVol.9にて掲載予定!

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

『DQMBII』との超連動で登場した大魔王達を攻略!!

3月12日の配信で、ついに“最後の大魔王”ラプソーンが登場した『DQMBII』との超連動企画。今回はその超連動で配信された大魔王の地図で戦える、7体の大魔王達について解説する。また、恒例のスペシャルゲストや配信クエストの情報はもちろん、新たなWi-Fiクエストの詳細も判明。『DQIX』の最新情報をまとめてチェックしておこう！



◀『DQ』シリーズのファンなら、すべての大魔王と一度は戦っておきたい！

ドラゴンクエストIX 星空の守り人	
発売中（2009年7月11日発売）	¥2,940（税込／※1）
DS	
ジャンル	RPG
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	プレイ人数：1～4人

冒険 育成 協力

超連動以外の入手方法

ほかの宝の地図と同じように、大魔王の地図もすれちがい通信で配布したり、宿屋に来たお客さんから受け取ることができる。また一部の地図は、クエストの報酬として入手可能だ。



◀超連動終了後も、入手できる可能性はアリ！

■大魔王の地図を入手できる配信クエスト（4月23日現在）

地図名	入手できる配信クエスト
シドーの地図	No.151「ワケあり商人」
ゾーマの地図	No.167「キレイに なるビ！」
エスタークの地図	No.152「クロースさんの馬」
デスタムーアの地図	No.158「はだか一貫で突き進め」

シドー



「しゃくねつのほのお」と「かがやくいき」の2つのブレス攻撃がやっかい。事前にフバーハなどでブレス攻撃に備えたい。ときどき繰り出すことがある痛恨の一撃に注意しながら、弱点の風属性の攻撃で、ダメージを与えよう。

●ステータス

HP	7500
MP	∞
攻	650
守	480
す	260

弱点：風（バギ系）

●落とすアイテム

ちいさなメダル	100%
ローレシアブーツ	15%
レッドオーブ	10%

ゾーマ



すばやさが高く、先制攻撃をされることが多いので、ピオリムをかけて先に行動できるようにしよう。またザオラルやザオリクに反応して怒り状態になるので、戦いの前に味方全員に「せかいじゅのは」を持たせておくと安心だ。

●ステータス

HP	8000
MP	∞
攻	675
守	570
す	350

弱点：光

●落とすアイテム

ちいさなメダル	100%
ゆうしゃのグローブ	15%
シルバーオーブ	10%

エスターク



攻撃力が高く、痛恨の一撃を食らうと前衛系の職業でも一撃で戦闘不能になる可能性があるので注意。また、メラガイアーや「しゃくねつのほのお」を使ってくるので、ドラゴン系の装備などで炎耐性を上げて対抗しよう。

●ステータス

HP	8000
MP	∞
攻	750
守	590
す	320

弱点：闇（ドルマ系）

●落とすアイテム

ちいさなメダル	100%
天空のグローブ	15%
グリーンオーブ	10%

デスタムーア



同時に3体を相手にしなければならない強敵。左手はザオリクを使うので、必ず最初に倒すようにしよう。

弱点：闇（ドルマ系）

●落とすアイテム

ちいさなメダル	100%
レイドックグローブ	20%
イエローオーブ	10%

●ステータス

	―本体―	―右手―	―左手―
HP	6000	3550	4550
MP	∞	∞	∞
攻	670	580	600
守	520	490	490
す	300	250	220

ダークドレアム



通常攻撃が2回攻撃なうえに、さらに高速の2回攻撃も繰り出す。ブレスや呪文攻撃も多彩なので、各種補助呪文をしっかりとかけて挑もう。弱点が光属性なので、「ギガブレイク」や「シャイニングボウ」が効果的だ。

●ステータス

HP	8250
MP	∞
攻	780
守	610
す	350

弱点：光

●落とすアイテム

ちいさなメダル	100%
ラダトームズボン	15%
レッドオーブ	10%

オルゴ・デミーラ



物理攻撃の「わしづかみ」や、「れんごくかえん」「こごえるふぶき」といったブレス攻撃を多用してくる。「といきがえし」やフバーハでブレス攻撃に備えよう。炎属性が弱点なので「ファイアフォース」がとても有効。

●ステータス

HP	8000
MP	∞
攻	680
守	540
す	260

弱点：炎（メラ系）

●落とすアイテム

ちいさなメダル	100%
エスタードのくつ	15%
ブルーオーブ	10%

ラプソーン



2回行動を行ってくるうえ、「念じボール」やイオナズンが強力な相手。HPとしゅび力が高めなので、弱点の光属性の特技を使って根気よく戦おう。なお、レベルが上がるとマダンテを使用するようになるので注意したい。

●ステータス

HP	8500
MP	∞
攻	700
守	550
す	230

弱点：光

●落とすアイテム

ちいさなメダル	100%
ラダトームグローブ	20%
パープルオーブ	10%

※ステータスの見方…HP：ヒットポイント、MP：マジックパワー、攻：こうげき力、守：しゅび力、す：すばやさ

ゲストキャラクター情報



4月9日から『DQIV』のミネアを配信中!

17人目のスペシャルゲストは『DQIV』のミネア。もしかしたら、いつか姉のマーニャも遊びに来るかも!?



ミネア
落ち着いた物腰の占い師。気丈な性格で姉のマーニャをサポートする。

配信クエスト情報 3/26～4/23

■配信クエストリスト

配信日	No.	クエスト名	クエスト発注場所	条件
3月26日	169	大商人ガルネロの依頼	セントシュタイン城	本編クリア
4月2日	170	メイドのお仕事	セントシュタイン城	
4月9日	171	ネルグイの大勝負！	遊牧民のパオ	
4月16日	172	私はサラマンダー	シュタイン湖	
4月23日	173	やっかいな落としもの	グビアナ城下町	

No.169 大商人ガルネロの依頼



◀自称・大商人ガルネロが欲しがっている「石」を錬金で作ってあげよう。クリア報酬として、グリーンオーブがもらえる！

No.170 メイドのお仕事



◀城にいるメイドが、料理のために超強力なナタを必要としている。ナタは宝の地図(Lv40以上)の青い宝箱から入手可能だ。

No.171 ネルグイの大勝負!

▶好きな子にカッコいいところを見せたいネルグイ。水タイプの宝の地図のモンスターからアイテムを手に入れ、彼に渡そう。



No.172 私はサラマンダー

▶シュタイン湖にいる自称・サラマンダーの老人に、ある剣をあげよう。クリアするとセントシュタイン城で彼の秘密を聞ける。



No.173 やっかいな落としもの

▶依頼者はグビアナ城下町の防具屋の物陰にいる商人。落としものは水タイプの宝の地図に出現するモンスターが持っている。



ドラ特IX 第7回

【第6回Wi-Fiクエストが開催中！】全国のプレイヤーが力を合わせてクリアを目指す「Wi-Fiクエスト」の6回目が、4月8日から始まっている。今回のお題は「4月30日までに“ぼうけんのしょをWi-Fiつうしんでおくる”の実行プレイヤー数が100万人を達成できるか」。クリアできれば「くろいシルクハット」がWi-Fiショッピングで買えるようになる。

※1：「アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIX 星空の守り人」

SaGa series 20th anniversary 第8回

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

『サガ』シリーズの魅力を掘り下げる本コーナー。今回はバーチャルコンソールでの配信も始まった『ロマンシング サ・ガ2（以下、ロマサガ2）』を熱く語る！

名作揃いのシリーズ作品を振り返る! シリーズ作品回想録

Romancing SaGa 2

プレイヤーごとに異なる歴史を楽しむことができる『ロマサガ2』。数多くの名システムが導入された傑作RPGの思い出を激白！



・SFC
・1993年12月10日発売
・¥9,900（税別）

ゲーム内容紹介

1000年にわたる壮大な戦いの歴史が描かれる『ロマサガ』第2弾

かつて魔物を倒して世界を救い、いずこかへ姿を消した七英雄。だが、現代によみがえった彼らは魔物と化しており、世界をおびやかす存在となっていた……。本作の主人公はバレンヌ帝国の皇帝で、1代限りではなく次々と人物が変わり、1000年にわたって七英雄打倒を目指すことになる。自由にイベントを進められるフリーシナリオに加えて、主人公が世代交代する皇位継承により、前作以上に壮大かつ自由度が高い冒険を楽しめる。技や見切りの閃き、陣形、LPなど、多くのシステムがのちのシリーズへと継承された。



◀初代皇帝レオンから息子のジェラールへ継承される皇位。こうして、最終皇帝が登場するまでの1000年におよぶ戦いが幕を開ける。

皇帝の遺志を引き継ぎ七英雄の打倒を目指す

System Pick Up システムピックアップ

■**皇位継承**：占い師オアイーブから授かった「伝承法」により、現在の皇帝の能力を次期皇帝へと受け継ぐことができるシステム。イベント進行により年代が流れたときや、パーティが全滅したときなどに発生し、4人の候補者のなかから次期皇帝を選ぶことになる。

■**LP（ライフポイント）**：キャラクターの生命力を表す数値。HPがゼロになって気絶したときや、気絶中に攻撃を受けたときに減少する。LPがゼロになると「死亡」したことになり、復活できなくなってしまう。

■**技や見切りの閃き**：戦闘中に攻撃を行うことで、ランダムで新たな技を習得。また、敵が使用する技を回避できるようになる見切りを習得することもある。これらの「閃き」と、キャラクターの頭上に電球が表示される演出は、のちのシリーズにも継承され、伝統的なものとなった。



『サガ』シリーズの生みの親 河津氏の思い出

前作の開発中から「次は長い時間が表現されているものをやろう」という話があり、世代交代しながら1000年ぐらいにわたる物語にしようと決めました。当時、主人公が入れ替わるRPGがちょっとしたブームでしたが、長い歴史のなかで主人公を変えていくことにより、異なる歴史を作っていけるシステムとなったので、ほかのRPGとは一味違う作品になったと思います。

TOPICS 当時の感動を完全再現！ バーチャルコンソールで配信中!!

ロマンシング サ・ガ2
●スクウェア・エニックス ●RPG ●配信中(3月23日) ●800Wiiポイント

Wiiで懐かしの名作をダウンロードして楽しめるバーチャルコンソールで、いよいよ『ロマサガ2』の配信が開始された。ストーリーやシステムの完成度が高く、シリーズ最高傑作と評価されることもあるだけに、今プレイしてもその魅力は色あせていない。数多くの『サガ』ファンを魅了した名作RPGを、この機会にぜひプレイしてみよう。

プレイヤーの数だけ歴史が生まれる



▶七英雄打倒までの道のりや、誰を皇帝にするかは、プレイヤーの自由となっている。



珠玉のシステムで熱いバトルが展開!

◀バトルシステムも進化。閃きや陣形などの導入で、戦略性がアップしている。

ゲーマー達の思い出

ツキ不足ゲーマー・Mac佐藤（34歳）の場合

僕のROMにゲイボルグは入っていないのですか?

難易度が高いことで知られる『ロマサガ』シリーズは、変な順番でイベントを進めてしまってザコ敵が強くなりすぎたり、ボスに苦戦したり（ラスボスの凶悪な強さは伝説級）と、苦労した体験を持つ人が多いようです。その点、僕は幸いにしてスムーズに『ロマサガ2』のエンディングを見られました（ちょっぴり自慢）。というのも、個人的に術法を使って戦うのが好きだったおかげで、かなり有利に戦えたんですよね。前作では微妙に不憫な強さだった術法ですが、『ロマサガ2』には強力なものが多いんです。全体攻撃が可能なギャラクシィや、単体の敵に対して最強の威力を誇るクリムゾンフレアなどには、かなりお世話になりました。そして特に強力（というか反則）なのがクイックタイム。これは1ターン敵の動きを止められるもので、毎ターン使い続けることで敵に行動させずに自分達だけ攻撃し続けられるという、ある意味で卑怯ともいえる術法です。しかもどんな敵に対しても有効で、ラスボスさえも攻撃を受けずに倒すことができるという、GB版『魔界塔士サ・ガ』の「神にチェーンソー」に次ぐインパクト。ほとんどの人は、この術法を使ってラスボスを倒したのではないでしょうか。『サガ』らしいといえば『サガ』らしい反則級の戦法ですね（笑）。ちなみに強敵相手に苦戦せずにすんだもう1つの理由が、最前列のキャラクターに攻撃が集中するインペリアルクロスの陣形にして、最前列のキャラクターに強力な盾を装備させるという戦法。ラッキーなことに、自分は超強力なワンダーバングル（低確率で敵がドロップする、物理攻撃に対する回避率が100%の盾）を入手できたので、敵の攻撃をほとんど受けずに戦うことができたんです。ワンダーバングル、バンザイ！

そんな感じで本編は順調にクリアしたのですが、とてつもなく苦労したことは……竜槍ゲイボルグが全然出ねぇ！　この武器は非常に入手しにくい激レア武器です。攻撃力の高さはもちろん、最強クラスの威力を誇る技の下り飛竜を習得できるという、アイテムコレクター垂涎の一品。ドラゴン系のモンスター（氷竜、火竜、雷竜、黒竜）がドロップするのですが、その確率はかなり低く、さらにこいつらはザコ敵としてはかなりの強さを誇るため、倒すのに手間がかかるという二重苦。ドラゴン系は雪の遺跡というダンジョンに多く出現するので、ここに潜って来る日も来る日もドラゴン狩りに明け暮れたわけですが……結局、いくらドラゴンを倒してもこの武器を拝むことはできず、泣く泣くあきらめました。約1カ月間、合計300体くらいは倒したと思うんですけどね（確率的には1回くらいドロップしてもおかしくなかったはずなんだけど）。ちなみにその後、黒曜石の槍（武器開発で入手できる最強の槍）で無双三段を使ったほうが強いという事実を知ったときの衝撃といったら……。僕の1カ月はなんだったの!?

貧乏性ゲーマー・オヌー（28歳）の場合

我が家にサンタさんはいませんでした（泣）

周りの友達がサンタさんからもらった『ロマサガ2』を遊んでいるなか、自分は自腹（お年玉）で『ロマサガ2』を買いました。僕が5歳のときに父が「サンタなんていない！」というがっかり宣言をして以来、我が家にクリスマスを祝う習慣はなかったんです……。そんな悲しい過去を思い出しつつ、『ロマサガ2』のお話をいたしましょう。育ちのゆえか、自分はアイテム収集が大好きです（貧乏性なんですよねw）。『ロマサガ2』はそんな僕の収集癖をくすぐりまくるほどレアなアイテムが多くて、とにかく遊びまくりました。選択肢や皇帝の性別などが影響する複雑な入手条件があるものはもちろん、敵のドロップからしか入手できないアイテムの数が尋常じゃないんですよね。何度も戦えばいつかは落とす……なんて常識は『ロマサガ2』には通じません。本作は戦闘回数によって出現する敵が変わっていきますし、ボスのように一度しか戦えない敵しかドロップしないものもあります。ウォッチマンを相手に数時間以上ちくちくセーブ&ロードを繰り返して、たいして強くもないレアアイテムのラビットフットを入手してニヤニヤしたり、オートクレールが欲しくてエイルネップ神殿のボスの守護者を倒しまくったりしたものです（しみじみ）。

そんな思い出深い『ロマサガ2』がバーチャルコンソールで配信されたので、さっそく遊びなおしてみました。それに際して攻略情報を調べなおしてみたんですが、そのなかで衝撃だったのが隠しパラメータの"閃き特性"。僕はずっと、技の閃きはクラス（職業）ごとに設定されていると思い込んでいたんですが、そうじゃなくてキャラクター単位で決まっていたんですね。例えば、見た目が同じ帝国軽装歩兵（男）でも、キャラクターごとに残像剣（片手剣の技）を閃くか閃かないかは決まっているんです（名前で判別可能）。……初めて『ロマサガ2』をプレイしたときは、線斬り（片手剣の技）でラスボス相手に立ち向かって絶望した苦い思い出が……。閃き特性を知っていれば、もっと強い技で戦えたのに！　まあ、ロックブーケのテンプテーションも見切ってなかったから、最初からやり直すしかなかったんですけどね。



十数年の時を経て無明剣を習得! 感動で身体が震えた!!

◀以前は習得できなかった大剣の大技・無明剣。閃き特性を知ったおかげで、今回はたった（？）20時間で習得できましたよ。

ただいま絶賛プレイ中!!
本作には23種類ものクラスがあり、誰をパーティに入れるか頭を悩ませるのも楽しみの1つ。僕が昔プレイしたときの最後のパーティは、最終皇帝、インペリアルガード、イーストガード、軍師、イーリスでした。ちなみに各クラスには名前と能力が異なる8人のキャラクターが存在し、仲間になるキャラクターは一定の順番で入れ替わります。能力値が高いキャラクターを仲間にしたくてわざと全滅するなど、結構ひどいことをやっていたような……。（Mac佐藤／プレイ時間100時間以上）

BORDERLANDS™ ボーダーランズ

20以上のエリアがある惑星Pandoraには、数多くの謎が存在する。キミはすべての謎を解き明かせるか!?

Borderlands（ボーダーランズ）		
発売中（2月25日発売）	¥7,140（税込）	
ジャンル	ACT（ロールプレイングシューター）	ACT
メーカー	国内販売元：マイクロソフト／開発元：Gearbox Software	育成
備考	プレイ人数：1〜2人／オンライン対応（協力プレイ最大4人）	協力

普通のプレイじゃまずお目にかかれない!! 惑星Pandora㊙報告

ノーヒントの無茶振りクエストを紹介

発売から1カ月がたち、すでに2周目をプレイしていたり、ほかのキャラでのプレイを始めている人も多いと思う。しかし、まだ1周目でやり残したことはないだろうか？ 本作にはオファー条件が特殊なために見つけにくいイベントやクエストが数多くある。今回はその一部を紹介する。

㊙No.1 入室条件限定!! 謎の地下室を探れ

本作の物語を進めていくには、メインクエストをこなしていく必要がある。しかし、惑星内の街「NEW HAVEN」にて、とあるメインクエストを受けている場合のみ、入れる謎の部屋があることをご存じだろうか？

> ●条件
> メインクエスト「パズルの新たなピース」が進行中であること
> ●注意点
> クエストをクリアすると入れなくなる

STEP1 NEW HAVENの小屋を探す

この部屋は、メインクエスト「パズルの新たなピース」を受注途中であることが入室の条件。まずはNEW HAVENへ行き、部屋の入口となる小屋を探そう。場所はこれまでのクエストで何度か足を運んでいるであろう、Helena Pierceがいる建物の裏側。少し水色がかった外壁が目印となる。この小屋の中に入ろう。



◀こちらが謎の部屋がある家、扉に接近すると勝手に扉が開く。

STEP2 地下室のBanditを倒す!

中に入ると床がエレベータになっており、下へ下りていくことになる。最下層にたどり着くと、ここでしか手に入らない特殊なスナイパーライフルの入った箱があるのだが、狭い部屋の中に大小さまざまのPsycho族がいるので、すべて倒そう。



◀この部屋はクエスト進行中なら何度でも入って、箱を調べることができる。

㊙No.2 忘れ形見!? 盗賊が隠した財宝を追え!

通常のクエストは、ClapTlapが新しい依頼が来ると通知してくれて、掲示板や依頼主のもとに受けに行く形式なのだが、ここで紹介するクエストは完全にノーヒントで発生する。さらにマップの端にいる、変わった状態の人（?）からのオファーとなる。

STEP1 死体からのオファー

このクエストは、志半ばで死んでしまったBanditの死体から始まる。エリアはOLD HAVEN。エリアに入ったら、壁沿いに北へと進もう。すると、緑色に点滅している死体が途中にあるので、それを調べればクエストが始まる。



▲多数ある死体のなかで緑色に点滅するものは1つだけなので、すぐにわかる。

STEP2 OLD HAVENで3つのカギを探す

緑色に点滅している死体を調べると、ここの盗賊達が隠した財宝を記す地図が、このOLD HAVEN内の小屋の中に保管されていることが判明する。しかし、その小屋に入るには、盗賊が3つに分けたカギをすべて入手しなくてはならない。街はすでに別の組織によって襲われて壊滅状態になっており、同じように死体からカギを探すことになる。なお、クエスト「スモーク信号：OLD HAVENの実態調査」が同時進行できて、目的地も近いので、一緒に進めるとお得だ。



▲これが地図の隠されている小屋。クエストのスタート地点からそう遠くはないので、すぐわかるだろう。



❶ まずは依頼主のすぐ近く
クエストを受けると、すぐ近くに調べられる場所が出現する。

❷ マップの東側の壁際
この付近では敵が多数出現するので、慎重に行動しよう。

❸ 固定砲台が狙う危険地帯
3つ目のカギがある付近は敵の拠点になっており、強力なガトリング砲を搭載した固定砲台が2基設置されている。加えて、大量のミュータントが一斉に襲いかかってくる。これらをすべて倒さなければカギに近づくことすら困難なので、準備を万全にしてから挑もう。

STEP3 盗賊の隠れ家を見つけ出す!

小屋から地図を無事に手に入れたら、次は「DAHL HEADLANDS」に行こう。マーカーが示すとおりの場所に行くと、崖の中腹に盗賊の隠れ家となっている小屋がある。この中には強力な武器が入っている箱があるが、箱の中身はランダムで、1回しか取れない。



◀マップではこの場所に小屋がある。北東側から崖の中腹へと下りられる道があるのでそれを探そう。



▲ようやくお宝の眠る小屋に到着。しかし、この小屋には1度しか入れないので取り逃しに注意。

2周目でしか見られないイベントも用意されている

ストーリーをクリアすると、クリアした状態（レベルや武器など）を引き継いで、難易度が上がった状態で最初からプレイができる。いわゆる2周目プレイってやつだ。実は、この2周目になってからでないと見られないイベントやクエストもある。クエスト「Crazy Earl's SCRAPYARD」がその1つ。このクエストでは依頼人のEarlから助けてくれと頼まれた、彼の愛すべき親友が登場するのだが……。その結末はぜひクリアして自分の目で確かめてほしい。

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第7回

前回に引き続き、充実したレーシングライフを送るために重要な、コーナリングをスムーズにするセッティングを紹介！　今回はスプリングとダンパー減衰力のセッティングを学ぼう！

STORY 足回りのチューニングはまだまだ続く……

megane：今回は前回に引き続き足回りについてですね？
Rusty：うむ、コーナリングのキモはデフだけではないのだよ!!
megane：えっ？
Rusty：えっ？
Gian：いやいや、Rustyさんも自分で言っておいて聞き返さないでくださいよ。デフの次はスプリングとダンパーの減衰力をいじってみるのがいいと思います。クルマの変化がすぐにわかります。
megane：なるほど、パーツを買ったままでいじってないなぁ。
Gian：買ったときのチューニングのままでは、走りづらいコースはありませんか？　コースによって変更すればスムーズなコーナリングができますよ。
Rusty：というわけだ。

LAP 6 コーナーをスムーズに曲がるための第一歩［スプリング／ダンパー減衰力編］

今回は、スプリングとダンパー減衰力のセッティングを紹介。カギは鈴鹿サーキットにあり!?

そのクルマ、きちんと路面をグリップしてますか？

足回りは、コースや走り方に合わせたセッティングが必要なため、かなり時間と手間がかかり、パーツを買ったときのままで放置しがち。しかし、スプリングとダンパー減衰力を求める方向性に合わせて軽くセッティングするだけでも、走りは激変する。

Forza Motorsport 3
●マイクロソフト　●Xbox 360
●発売中(2009年10月22日発売)　●RCG
●¥7,140(税込)、限定版¥8,190(税込)
●プレイ人数：1〜2人／オンライン対応

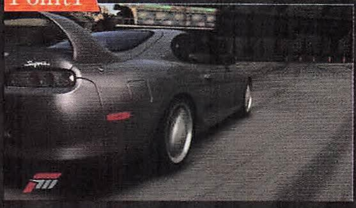
座学 自分なりのサスセッティングでコーナリングがさらに楽しくなる！

まずは、スプリングとダンパー減衰力についての役割を知ることからはじめよう。スプリングはタイヤとボディーの間に装着され、コーナリング時や路面に高低差がある場所などでの衝撃を和らげる働きがある。ダンパー減衰力はスプリングが伸び縮みする力を抑える。この2つによりクルマの姿勢を制御している。場所によってコーナーのRや高低差が違うので、自分の基準となるサーキットを決めて、そこで自分が走りやすい数値を見つけよう。ほかのサーキットを走る場合は、その数値から微調整するといい。



▲スプリングの調整にはテレメトリーが役に立つ。ダンパーの底付きに注意してセッティング。

Point1 駆動形式の違い



▲駆動形式ごとのセッティングも注意しよう。FRでは、リアに負荷がかかるのでリアを硬めに意識する。

Point2 コースに合わせたセッティング



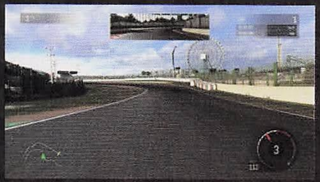
▲ご存じ、ラグナセカのコークスクリュー。ここは底付きに最も気をつけなければいけない。

明日から使える！ クルマ用語集

サスペンション：広義では、スプリング、ダンパー、アームなどを含めた一式のことを示す。
コイルスプリング：『Forza 3』でスプリングと呼ばれる部分のことを指す。サスペンションの一部で、コイルスプリングには荒巻と直巻の2種類があり、クルマのチューニングに用いられるのは一般的に直巻のほうである。
ショックアブソーバー：ゲーム内ではダンパーと表され、クルマ用語としてはショックと略されることも。スプリングには周期で伸び縮みする特性があるが、それを抑制し、クルマの姿勢を制御する働きを持つのがショックである。また、スプリングの周期振動を抑制する力を減衰力という。段差などで車体への突き上げが強くなった場合には、このショック内のオイルが劣化している可能性が高い。
底付き：段差の通過時やコーナリング時にスプリングが最小まで縮みきってしまうこと。底付きが起きてしまうと、スプリングがそれ以上仕事できず、タイヤとボディーがほぼ直結状態になり、危険である。

実践 ベンチマークとなるコースを決めてセッティングを開始しよう

セッティングと一言にいっても、基準もなく闇雲に調整していては非常に効率が悪い。まずは基準となるサーキットを決めよう。DRFとしては高速コーナーやヘアピンが多い鈴鹿サーキットをオススメする。今回は、2004年式インプレッサWRXにて鈴鹿サーキットを走る際の設定基準を伝授！



◀鈴鹿サーキットは複合コーナーなども豊富だ。

コーナーが安定しないと感じたら フロントスプリング・ダンパーを硬めにして弱アンダー気味のセッティングに

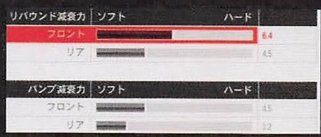
コーナリング時にふらつき気味になって、キレイに曲がれないときは、フロントスプリングを硬めに設定しよう。すると、加速とブレーキング時の荷重がリア側に寄り、アンダー傾向が強くなる。だが、フロントスプリングを極端に強くしてしまうと、フロントタイヤがスリップし、トラクション不足になってしまう（アンダーステアが強すぎる状態になる）。また、車高は基本的に低めに設定し、フロントを上げてリアを低くすることでアンダー傾向になる。ダンパー減衰力もフロントのリバウンド減衰力を高くすることで、スプリングのストロークを減らし、アンダー傾向を強くできる。バンプ減衰力はリバウンド減衰力の7割程度であわせるようにしよう。

スプリング・車高



▲高低差が少ないサーキットの場合にはスプリングを硬めのセッティングにしてみよう。

ダンパー減衰力

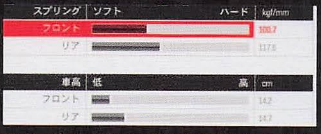


▲減衰力を強くしすぎるとクルマに安定感がなくなるので上げる場合はほどほどに。

ステアリングを切っても曲がらないと感じたら コーナーで横に滑らない程度にリアのスプリング・ダンパーを硬くする

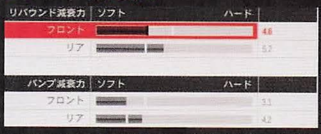
コーナリング時にステアリングを切ってもクルマが曲がらない場合はリアのスプリングを硬くしてみよう。リアを硬くすることで、リアのトラクションが強まり、オーバーステア傾向になる。アンダー傾向のセッティングと同様で、極端に強くしすぎてしまうと、リアの安定性がなくなるので注意。車高は、フロントを低くしつつリアを高くすることで、オーバー傾向にセッティングできる。ダンパーのリバウンド減衰力はフロントを柔らかくし、リアを硬くするのがオーバー傾向でのセオリー。バンプ減衰もアンダー傾向と同じように7割程度にあわせてセッティングするといいだろう。大事なのはスプリング、ダンパーをセットで調整することだ。

スプリング・車高



▲オーバー傾向を強くする基本は、フロントを柔らかく、リアを硬くすることである。

ダンパー減衰力



▲減衰力を上げすぎるとコースアウトしたときにスリップしやすくなってしまうので注意。

オーバー傾向、アンダー傾向ではなく中間の設定ってどうなの？

記事内では、アンダーおよびオーバーのセッティングのみを紹介しているが、「中間のセッティングってないの？」と思う人もいるのではないだろうか。実は、中間にしてしまうとアンダーに行くか、オーバーに行くかわからないクルマになることもある。どちらかに偏ったセッティングにしているのは、どの方向性なのかがわかっていれば、クルマの制御が楽だということもあるからだ。







①ゲーム中の操作は基本的に写真のような、四角い枠に囲まれたコマンドとして表示されます。画面に表示されるゲーム的な要素はほぼコレだけ。②長男を事故で失ったあと、次男のショーンとうまく接することができないイーサン。このシーンではいわゆる劇的な展開は何ひとつ起こりません。ですがこの場面の「やるせなさ」「喪失感」は相当なもの。このあたりから本作独自の主人公とのシンクロ感が加速していきます。③キナ臭い匂いさえ漂ってきそうな変電所のシーン。心の痛みだけでなく身体的な痛みの表現もかなりのもの。

ゲームの文法が通用しないゲーム あるのは“感情”による“選択”のみ

『HEAVY RAIN』における主人公の1人・イーサンの息子を誘拐した「折り紙殺人鬼」は、イーサンに対し、息子の居場所を知るための条件としてさまざまな“試練”を課してくる。その1つとして提示されるのは、ある人物を殺害せよという試練。息子を救うためとはいえ、恨みもない人を殺せるのか？　しかし殺さなければ息子を救うためのヒントは得られない……。

さて、一般的なゲームで上記のような展開が語られる場合、いずれかが“正解”となり、そうでない選択の代償としては、ゲームオーバーやバッドエンドが待ち受けています。だからある程度ゲームに慣れた人なら、自分自身の投影としてではなく「一般的なモラル」や「ゲームの文法」を基準に選ぶことが多いでしょう。ところが『HEAVY RAIN』には、ゲームオーバーもバッドエンドも存在しません。そこにあるのはイーサンと自分を照らし合わせながら、苦悩の末に導き出される“選択”だけ。そしてその結果はオートセーブされ、本作における正統なストーリー展開として否応なく反映されていきます。ゲーム的な“正解”が提示されることは最後までないんです。

この『HEAVY RAIN』がほかのAVG（というよりゲームで描かれる物語全般）と一線を画しているのは、グラフィックがリアルだからでも、自分の指を切断するといったショッキングなシーンが描かれるからでもありません。それは「自分の選択が主人公の人生を変える」という、ゲームの基本的なインタラクションにおいて、敵を倒す、ヒロインと結ばれるといったカタルシスだけではない“葛藤”をプレイヤーに体験させることにあります。そしてその葛藤において決断の基準となるのは、あくまでプレイヤー自身が感じる“感情”。とまどい、焦り、虚無感、そして雨のように画面に染み込む深い悲しみ……。これまでゲームで描かれることの少なかったそれらの感情こそが、かつてない「ゲームへの没入感」を感じさせてくれる要因になっています。

そしてもう1つ特筆すべきは、画面からウインドウやゲージ類を廃し、なんらかのアクションが発生するコマンドアイコン、もしくは心の中を代弁した短いテキストしか表示されないということ。ただこれについては、独特な移動操作に対するとまどいとあいまって、最初のうちは間違いなく「煩わしさ」も感じるのではないかと思います。特に冒頭で描かれるイーサンと家族との生活の風景については、「サイコ・サスペンスをプレイしているはずなのに、なぜ自分はテーブルに皿を並べているんだろう」と思った人もいるでしょう。ただ、このような操作を繰り返すうちに、プレイヤーと主人公の距離はいつのまにか、本当にいつのまにか縮まっていきます。そしていつしか気づくでしょう。自分が今、引き金（R1ボタン）を引いて画面内の男を拳銃で撃ったのは、「敵だから」ではなく、「自分自身が恐怖したから」だと。

そんな本作ですが、物語の大きな流れで見ると、インタラクション自体は決して多くはなく、ゲームとしての自由度は高いほうではありません。また、誰もが驚く殺人鬼の正体については、批判的な意見もあるでしょう。それでも本作がプレイする価値のあるゲームであると断言できるのは、このなかにゲームでしか語れない物語の未来形が垣間見えるからに他ありません。日常生活では体験できない夢のような冒険を味わえるゲームがあるなら、人生のなかで軋みのように発生する感情を突きつけてくれるゲームがあったっていい。なぜなら埋もれた感情を掘り起こされることは、どんなメディアにおいても、リアルにおいても、僕らの生きる糧となるはずですから。　（おしょう）

ゲームで揺り動か
まだたくさん埋も

『HEAVY RAIN』ディレクター・脚本 David Cage 氏 メールインタビュー

Q：『HEAVY RAIN』の制作にあたって挑戦したかったことをお聞かせください。また、その挑戦は何%くらい達成されましたか？

A：本作で私達がやりたかったことは、インタラクティブにストーリーを紐解き、大人だからこそ感じられる「心の揺れ動きをベースにした体験」を生み出すことです。私達の考えでは、そういう体験は次々と難関をクリアしていくようなものではなく、ユーザーの行動や決断、モラル的選択が物語の道のりを変えていくような「旅のような体験」であるべきでした。ですから伝統的なゲームのルールや法則から脱却し、より複雑で繊細な感情を引き出すことで、プレイヤーがどっぷり入り込めるような体験を届けることを、何よりのゴールとして設定していましたね。それがどの程度実現されたかの評価はユーザーの皆さんにゆだねています。

Q：ゲームで語られる物語の多くは、道徳的な正義を貫く物語であるか、逆に現実では経験できないバイオレンスな行為を体験できるものか、どちらかであることが多いと感じます。それに対し『HEAVY RAIN』はそれらを超えた“葛藤”を描いているように感じましたが、いかがでしょうか？

A：そのとおりです。モラル的なジレンマを扱うことは、今回のゲームデザインを考えるにあたって中心となる要素でした。私は今回のストーリーで「善」か「悪」のどちらかを選ばせるような、二者択一の選択をさせたくなかったのです。そうではなく、答えが分かれるような「グレー」な部分について語りたかった。ときにはいいことが、別のときには悪いことかもしれない。ときには強さとなることが場合によって弱さになったり、勇敢と思える行為に対しても、状況が違えば失望を感じることがあるでしょう。私達みんなそうであるように……。私はすべてのモラルの問題はあいまいで、答えるのが難しい問題だと思っています。だから『HEAVY RAIN』をプレイする方々には、自分と対峙して「これが自分だったらどうするだろうか？」と考えてみてほしかったし、その答えは明確であってほしくなかった。プレイヤー個人の倫理観に問いかけることができれば、その人はゲームの中にいることを忘れ、自分の価値観に沿って物語を進めてくれると考えたからです。それがキャラクターの視点、そしてその感情を共有するための1つの方法だと思っています。

Q：制作にあたって影響を受けたゲーム作品、またはゲーム以外のエンターテイメントはありましたか？

A：本作は私にとって非常に特別な作品です。なぜなら私自身の個人的体験を元に書いた初めてのゲーム用脚本ですから。以前、混み合うショッピングモールで5歳になる息子を見失ってしまったことがあり、あの息子を捜す10分間は人生で最悪の10分間でした。また、ほかにもさまざまな作品からインスピレーションを受けています。デビッド・フィンチャー、スタンリー・キューブリック、ポン・ジュノ監督らの映画からも影響を受けました。

Q：ヒゲを剃る、スクランブルエッグを作るといった日常的な行為をプレイヤーにゲームで体験させ、さらにそれをコマンド選択のようなゲームデザインではなく、直感的な操作で実現させたことの狙いをお聞かせください。

A：これらの日常的な行為こそがロールプレイの意味を強め、その人物になりきるための感情移入度と没入感を強めてくれるからです。また、こうしたことは、登場人物それぞれの癖や人物像、背景を伝えるのにも役立っていて、彼らが感じることをプレイヤーにも同じように感じてもらうために役立ちました。イーサンが物語の冒頭で自分の息子の面倒をみるシーンについても、そこでのいろいろな行動は本当に重要なことだったんです。父親の役割を果たさせることで、プレイヤーを本当に父親にする、父親役になりきらせるのです。多くのゲームとは異なる変わったアプローチだとは思いますが、それが『HEAVY RAIN』で得られる体験を独特なものにしている要素の1つだと思います。

Q：プレイヤーを1つの体験に没頭させるという意味では、操作キャラをイーサン1人に絞るという選択肢もあったのではないかと思いますが、4人にした理由はなんでしょうか。

A：別のさまざまな人物になるということは、私にとっては重要なテーマです。以前開発したゲームでもそれを追及しましたが、いろいろなキャラクターになる（操作する）ことを、プレイヤーが問題なく受け入れていることに、いつも驚いていました。逆に、さまざまな形で別の人物を操作してみたい、という要望のほうが強いようです。よって本作では当初から、そのコンセプトをさらに推し進めようと決めていました。「LOST」や「デスパレートな妻たち」のようなテレビドラマのおかげで、さまざまな登場人物によって物語が語られていくという手法がより一般に広がったし、プレイヤーの皆さんにとっても何の問題もないと考えたのです。私は、それぞれ異なる背景を持ち、さまざまな想いを抱え、犯人



電撃ゲームスMANIAX
IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「やる価値のあるゲーム」

CASE. 1

数々のスリラータッチのAVGのなかでも、多くのプレイヤーに衝撃を与えた『HEAVY RAIN -心の軋むとき-』。その真実を開発者の言葉から探ります。

HEAVY RAIN
ー心の軋むときー

●PS3 ●発売中（2010年2月18日発売）
●発売元：SCE/開発元：Quantic Dream
●AVG ￥5,980(税込)

フランスの開発会社Quantic Dreamが手がけるAVG。アメリカのとある街の連続殺人事件を巡り、長男を交通事故で失ったイーサン、私立探偵スコット、FBI捜査官ノーマン、女性記者マディソンの4人の視点によるドラマが描かれる。



されるべき感情は
れているのかもしれない。

を追う動機も異なる4人の登場人物によって織り成される、4つの物語を描きたいと思いました。ヒッチコックの映画でも見られるように、プレイヤーは登場人物達よりも多くの事実を知る唯一の人物となり、それによって独特なポジションに置かれることになります。そしてそれぞれの物語は独立しているけれど、お互いになんらかの形で繋がっている。これによって、ある登場人物が死んでしまってもストーリーそのものは続いていく、といったことが可能になりました。ちなみに1つ言い忘れましたが、プレイヤーが次のシーンで誰を操作することになるのか、何が起こるのか、といったことがわからない仕様にしたことには、満足しています。これによって本作での体験に驚きと多様性が加わりましたから。

Q：多くのゲーム作品は、制作者の意図やゲーム世界のルールを表現するにあたって、ゲームオーバーというものが存在しますが、この『HEAVY RAIN』にはそれがありません。このスタイルを決断するに至った経緯をお聞かせください

A：私は、ゲームオーバーというのはゲームデザイナーの判断による「失敗判定」として存在していると、常に感じてきました。つまり「私が意図したようにプレイしてくれないと、成功するまで何度も何度もその場面をプレイすることになりますよ」ということですよね。それだと、物語の中で文脈に応じていろいろとゲーム内容を変え、マネジメントしていくのはほぼ不可能です。そこで、いったいどうやったらこの「正しくプレイするまで何度も繰り返されるループの時間」を正当化できるのか、と考えた結果、ゲームオーバーを避ける方法を探すことになったのです。答えは明らかでした。主人公達の「死」の扱い方を脚本の中で変えること。それだけです。4人の主人公がいますから、誰かが死んでしまっても、ほかのキャラクターがいれば進行にさしさわりがありません。このとき注意したのは、誰かが、あるいは何人かの主人公が死んでしまうことが、エンディングを見られなかったり、満足のいかないストーリーになったりすることに繋がるといった、プレイヤーにとっての「ペナルティ」にならないようにすることです。どんなことが起きても、物語はそのまま一貫して進行していくこと。これは結構大きなチャレンジでしたね……。

Q：20種類以上あるエンディングのなかで、最もスタンダードなエンディングというものは定義されているのでしょうか？

A：ストーリーの枝葉に関しては、脚本執筆の初期段階で考えていました。すべてのエンディングが、それまでのプロセスや重要なシーン、それにまつわる可能性から導かれる結果として、非常に自然に浮かび上がってきましたね。ですから私にとっては、グッドエンディング・バッドエンディングという概念がなく、強いていえばいろいろあるエンディングの中で、ほかと比べて悲しい結末もある、というだけなのです。それでもメインのエンディングを選ぶとすれば、プレイヤーの方々がその旅路の過程で下してきた決断や選択の結果、最初のプレイでたどり着いたエンディングが、そうだといえるでしょう。私自身、個人的に好きなエンディングはありますが、それは秘密にしておきます（笑）。

Q：インタラクティブなメディアであるコンピュータゲームで物語を体験するということは、小説や映画とは異なる部分が多いですが、「ゲームで物語を綴る・体験する」ということには、それらにはないどのような可能性があると考えられていますか？

A：ゲームは、オーディエンス（観客）が自分の選択によって体験をいろいろと変えることができる、唯一の創作メディアでしょう。映画や観劇に行く場合、観客はその経緯・進行になんの影響力も持ちません。インタラクティブであるからこそプレイヤーに役者になってもらい、このゲーム体験を作り上げる共作者になってもらえます。そのゲームは、“彼らの物語”になり、彼らが見たいものに応じて、何になりたいかでさえ、彼らが変えていけるのです。だからゲームは、ほかのメディアにはない感情喚起と没入感を提供することができると私は考えています。ちなみに私は、感情という面でのインタラクティブ性について私達がやったことは、まだほんの序の口だと思っています。まだまだやること、やれることが残っています。これまでにない没入感と感情体験を提供するもっとすばらしい作品に出会えるのは、時間の問題でしょう。

Q：もし次の機会に『HEAVY RAIN』のフォーマットを活用して、スリラーとはまったく違うドラマを描くとしたら、どのような物語を描いてみたいと考えていますか？

A：『HEAVY RAIN』はスリラーというジャンルで描く私の最後の作品になります。現在は、コンセプトや技術の精度をさらに上げながら、まったく異なる種類の物語をベースにした新しいプロジェクトに着手しているところです。これ以上はまだ言えませんが、驚いてもらえると思いますよ。

Q：日本でこの作品に触れ、驚きと感動を味わったプレイヤーに対し、ぜひ一言メッセージをお願いします。

A：まず、本作を購入してくれた日本のユーザーの皆さんにお礼を言いたいです。そして『HEAVY RAIN』に対して期待や興味を公に示してくれた日本のクリエイターの方々にも。我々全員、これからもオリジナルの革新的な体験を創作する努力を重ねて、新しい驚きのアイデアを持って、またユーザーの皆さんの元へ帰ってこれるようにがんばっていきます。今年はTGSにも行けるといいなと思っていますので、日本のファンの方々とお会いできる機会が持てればうれしいですね。





俺の両腕がダイナミックに筋肉痛

ヌンチャク＆リモコン操作がこんなに楽しいゲームはほかにない！　"ありそうでなかった"この作品。あんまりにも振るいすぎて（連続12時間プレイ）、両腕筋肉痛ぎみですよ……！　つい力入っちゃうから！

















❶わらわら押し寄せる巨神族！　もう人類はおしまいじゃあ！❷巨神族の騎兵は、サイに乗って突っ込んできます。この後、一般兵のみなさんとともに吹き飛ばされました。❸巨獣アウズンブラの前には、堅固な砦もごらんのとおり。❹デカいは正義。❺街よりデカい、世界蛇ヨルムンガンド。オーディン様もひと飲みです。❻火星からの侵略者！　じゃなくて、冥王ヘル。巨大な触手をニュルニュル伸ばしてきます。❼素材を集めて武器を作成！　武器作成はチャート形式で、その数300種類以上‼❽どの武器を装備するかで、戦術性が大きく変わるんですよ～。

電撃ゲームスMANIAX
IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「やる価値のあるゲーム」

CASE. 2

サンドロット＋任天堂の無敵コラボは伊達じゃない!!

本作の魅力を語る前に、いきなりですが開発メーカー・サンドロットのお話を少し。サンドロットはその代表作『地球防衛軍』シリーズで名高いほか、『ギガンティックドライブ』や『鉄人28号』など、広大なマップで巨大な敵や圧倒的な数の敵軍と戦うアクションゲームを制作してきました。一連の作品は、スケール感とぶっ飛んだ演出、そしてなんといっても遊び方の自由さが特徴でっす。誤解を恐れず言わせてもらうと、多くのメーカーは新しい“突き抜けた”ジャンルやシステムを制作したあと、2作目、3作目と作品を重ねるたびに、洗練の代償としてそのみずみずしさ（あえてバカバカしさ、と言ってもいいですか⁉）が失われていくものでした。しかーし、不思議なまでにサンドロット作品は、いつも新鮮。バカバカしい。テンション高けえ。おもしれえええ。そんなサンドロットが任天堂と組んでWiiでアクションゲームを作る……もうわけもわからず「EDF!　EDF!!」ですよ！

両手を使って操作、じゃなくて両腕を動かして操作するのだ

で、いよいよ本題。本作『レギンレイヴ』は画面を見る限り、中世風3Dアクションゲーム。「ふーん。よくあるよね」とか今言った奴どこだ！　ちょっと両手にヌンチャク＆リモコンを握ってボリューム大音量でプレイしてみやがれ！　と、リアル知人ならWiiごと貸し出すとこだけど、無念にもこれは雑誌記事。文字でおもしろさを説明しなくてはなりますまい……。とにかくヌンチャク＆リモコンを、かつてこれほど活用した作品があっただろうか。Wiiにはヌンチャク＆リモコン対応のアクションゲームは数あれど、実際には多くのプレイヤーはクラシックコントローラ（クラコン）を愛用してるのではないでしょうか。両手でコントローラ握って十字ボタンとⓐⓑボタン。古式ゆかしいゲームスタイル。でも、『レギンレイヴ』はヌンチャク＆リモコンがバツグンに操作性よし。とくにリモコンを使って剣を振る、槍を突く、弓を引き絞る、魔法をチャージする、その感覚がたまらなくゲームのアクションとリンクしているのです。いわば、“両手を使って”コントローラ操作するのではなく、“両腕を使って”ヌンチャク＆リモコンで動かすゲーム。敵巨神の部位破壊を狙って手足を斬る！　弱点を狙って槍を突く！　はるか遠距離の敵を狙って弓を絞る！　キャラクターの動きどおりのアクションを実際に自分が行うことが気持ちイイ。超→気持ちイイ。ちなみにヌンチャクのほうは移動で、こちらを振ることで神速移動（ダッシュ）が行えます。もうとにかく両腕を全力酷使。数時間連続プレイすると、もはや気分は『WiiFit』です。クラコンにも対応してるんだけど、何かこう、気分の盛り上がりがまったく違う。ついでにいうと、クラコンだと移動操作が比較的ラクなんだけど、攻撃アクションがちょっと淡白。「ここで、この渾身の一撃!!」という自分内テンションにちょっと欠けたり。コントローラのスティックでチマチマ斬る場所を“指定”するより、リモコンでズバンズバン“斬る”感覚のほうが気持ちいいんだよねん。と、いうわけで今日も僕は巨神族をズバズバ斬るわけで。12時間連続プレイで筋肉痛に苦しみながら。

「神々のために！」「神々のために！」サンドロットイズムの美学!!

と、操作性のことばかり語っちゃいましたが、もうひとつの大きな魅力が、バカバカしいまでの演出。これも文字で伝えにくいですね！　戦場には民間人や建築物が多数存在するのですが、巨神族との戦闘中に、それらが吹き飛ばされたり、粉々に打ち砕かれたりします。ついでに、主人公も。巨大な敵の攻撃を受けると、主人公がまるで空を泳ぐように、すんごい距離を吹き飛ばされるのですが、それがなぜか笑いを誘います。大ダメージを食らって、ピンチ＆悔しいシチュエーションのはずなのに、「おいおいおい」みたいな。『地球防衛軍』や『ギガンティックドライブ』でも見られたシチュエーションですが、今回もそのサンドロットイズムは健在。そして「EDF! EDF！」でおなじみの一般兵たちの叫びも聞き逃せません。圧倒的な巨神族を前に、一般兵たちがあちこちで好き勝手に叫びをあげます。「おまえたちは勇士か⁉　臆病者か⁉」「勇士だ！」「勇士だ！」。戦闘中、とにかく頻繁に声が上がるのですが、それがまた戦いを盛り上げます。そんな阿鼻叫喚の戦いのなか、敵となる巨神族は、まるで宇宙人の巨大戦艦のような世界蛇ヨルムンガンドや、4足巨大兵器のような巨獣アウズンブラ。でけえええええええええ！　ヨルムンガンドにいたっては、街くらいの大きさがあるんすよ。人がゴミのようだ！　どころじゃなくて、人が豆粒のようだ。ムッハー！　と、そんないつものサンドロット節が大全開。巨大な敵と戦う、というシチュエーションはそれだけでワクワクしますねん〜。

絶望に次ぐ絶望！「これが最後の戦いだ！」

物語は北欧神話をベースにしたもので、主人公のフレイ＆フレイヤ兄妹が人間たちを助けながら巨神族と戦うというもの。しかし、これがいつも大ピンチ。いつだって絶対絶命。倒しても倒しても現れる巨神族。地を揺るがす巨獣アウズンブラや、巨神の勇士フングニルら続々出現する強敵たち。そしてラグナロクの末に世界を滅ぼすといわれるロキの出現。これでもか、これでもかと言わんばかりに人間族の世界ミズガルドは窮地に陥ります。そしてロキをやっと倒したと思ったら、今度は冥界ニブルヘイムと炎の世界ムスペルヘイムから、巨神族をも上回る恐るべき敵の姿が……。人類大ピンチというか人類超ピンチ。毎ステージ毎ステージ、追いつめられた人類は「これが最後の戦いだ！」と敵陣に突っ込んでいくのですが、ほんと最後の戦いに次ぐ最後の戦い。いつだってクライマックス。逆に、人間を助けるべき存在の神々のほうがだらしない場面が多く、その対比が興味深いですねん〜。余談ですが、このゲームのタイトルから、てっきりレギンさん（熊の皮をかぶったタフガイ）のブレイブな話だと思っていました。たいへん男気あふれるキャラクターなのですが、当然そういうわけでもありませんでした。

オンラインプレイでさあ一緒に「神々のためにぃーーっ!!」

この作品、無料でWi-Fiのオンラインにつなげられ、最大4人で協力プレイができます。オンラインステージは難易度がオフラインより高く、さらに圧倒的な数の巨神族が押し寄せてきます。当然、仲間たちとの連携やコミュニケーションが求められるのですが、キーボードは未対応。最初は不便かな〜と思ってたのですが、リモコンの十字ボタンが定型文に対応していて、それがコミュニケーションツールとしてシンプルで便利なのです。とくに強敵や敵の大軍に挑む際には、プレイヤーのみんなもわかったもの。「突撃だーっ！」「オォーーッ！」「神々のためにぃーーっ!!」「オォーーッ！」と、大盛り上がり。ちなみに、広範囲の攻撃魔法は仲間にも被害が及ぶため、油断すると敵ごと味方を大爆破しちゃうこともしばしば……。そんなときは「反省してる」と定型文を出せば、「オォーーッ！」と返してくれます。たぶん。

多少の粗さも気にならないゲーム本来の楽しさがここに!!

本作には指摘されるべき点もちょこちょこあります。オンラインでアバターをいじれないこと（フレイかフレイヤの二択）。ヌンチャク＆リモコンが基本設定のままだと操作しにくい部分があること。敵があまりに多いときは、処理オチがあることなどなど。ある意味、粗い作品かもしれません。減点計算で得点をつけると、決して満点にはならない作品でしょう。だが、だがしかし！　デカい敵を、敵の大軍を倒すということを、これほど気持ちよく追求した作品はなかなかありません。また、プレイヤーの上達が、すごく実感できる作品でもあります。最初は手ごわかった敵でも、武器を変え、攻撃パターンを覚え、少しずつ勝機が見えてくる……。古式ゆかしい、アクションゲームの気持ちよさのレールですねん。ちなみに本作は300種類以上の武器が用意されているのですが、使い勝手がまるで違う点もおもしろい。個人的には槍派なのですが、槍ではどうしても倒せないときも、ふと弓や杖に装備を変えると、案外サクッと倒せてしまう。複数の種類の武器が存在し、そしてそれがちゃんと意味を持っているってこと。これも当たり前だけど、なかなかそれを実感させてくれる作品は少ないものです……。そんな、ヌンチャク＆リモコンで楽しく、気持ちよく遊べる『斬撃のREGINLEIV』。楽しいということは、ゲームのジャスティスなのでっす。（うどん）



テキがデカイ！ヤベイ!!

巨神族っていうぐらいだから、巨神はデカい。←コイツはなんと小型巨神の部類。うしろの像さんは巨獣アウズンブラだけど、これに数倍する大きさの敵もいたりで、もう何が何やら！

これから触ってみるよい子のために

ほー、おもしろそう。じゃあ１回触ってみようかな……。と、そんな殊勝な心がけのアナタ！　まずぜひ用意してほしいのが、Wiiモーションプラス。これがあるとないでは、操作性がダン違いなのです。Wiiモーションプラスがない場合は、“画面をなぞるように斬る”感じですが、ありの場合は、もうズバンズバン！　直観的に狙いたい場所を狙えるので、キャラクターとのリンク感が大幅UPです。大前提として、ぜひWiiモーションプラスを用意してプレイしてください。

また、操作感を楽しむゲームだけに、オプションを自分好みにセットすることも大事です。オススメは、●「操作タイプ」を推奨1か2のいずれかに切り替えること。これで、より自分の意志にそったアングルの変換が可能になります。●「カメラ」を遠距離に切り替えて、自分の周囲を見やすくします。●「方向転換の速度」を1.0くらいまで上げます。初期設定だと、方向転換速度が遅めです。ほかにも、Wiiモーションプラスの感度など数多くの設定が用意されているのですが、とにかく好みに合わせて調整しつつ遊ぶことが大事！　せっかくのオプションを利用せず、「操作性が〜」と嘆くのは早計ですよ！

斬撃（ざんげき）のREGINLEIV（レギンレイヴ）

- ●Wii ●発売中（2010年2月11日発売）
- ●発売元：任天堂/開発元：サンドロット
- ●斬撃アクション　¥6,800（税込）
- ●オンライン対応

物語の舞台は北欧神話の世界。プレイヤーはフレイかフレイヤのいずれかを操作して、圧倒的な数の巨神族と戦っていく。素材を集めての武器作成や、すさまじい難易度のインフェルノモード、協力プレイができるオンラインモードなど、やり込み要素も豊富に用意されている。



もう紙かjpegじゃないとダメなんだ!

もぎたて! ギャルゲマストバイ

春といえば、そう出会いの季節！　みんなもモニターの中の美少女達との出会いを逃さないよう、本コーナーをチェックチェック♪

Mogitate
Galgame
MustBuy

今月のイチ押し!!



WHITE ALBUM ホワイトアルバム ～綴られる冬の想い出～

WHITE ALBUM －綴られる冬の想い出－　**2010年6月24日発売**

- [価格]通常版：￥7,140(税込)／初回限定版：￥9,240(税込)
- [機種]PS3　[ジャンル]AVG
- [メーカー]アクアプラス
- [スタッフ]プロデューサー：下川直哉／原画：カワタヒサシ

イチ押しの理由　**業界最高峰のグラフィックと胸がしめつけられるシナリオ**

冬を舞台に切ない恋模様を描く『WHITE ALBUM』。1998年にPCで発売され、多くのファンを生んだ名作が、HDクオリティにリニューアルされてPS3で登場！　12年の時を越えて、今一度綴られる2人の天使の歌声に耳を傾けよう──。

白い季節の恋物語は歌によって綴られる……

バイト生活に明け暮れる大学生・冬弥と新人アイドルの由綺。高校時代から恋人関係の2人だが、違う世界での生活を送るにつれ、その関係は疎遠なものとなってしまっていた。そんななか、冬弥は由綺の事務所の先輩でトップアイドルの理奈と出会い、彼女の魅力に惹かれ……。本作は、PC版からビジュアルを一新したほか、豪華キャスト陣によるフルボイス化、モーションポートレート技術の導入など、数多くの新要素を追加している。美少女ゲーム業界最高峰のグラフィックや声優陣が盛り上げる物語&導入歌は、PC版からのファンはもちろん、新規ユーザーも必見の内容となっている！

▼バイト先の喫茶店で偶然出会った理奈。ステージ上では明るく振舞う彼女だが、幼い頃から芸能界に身を置いていたため、実は誰よりも孤独である。彼女の寂しさを癒してあげる方法は……。





▲華やかな世界で活躍する由綺。人気アイドルへの階段を着実に昇る彼女だが、どんなときでも冬弥のことを一途に思ってくれている。こんな出来たガールフレンドは絶対に裏切れない!?



主人公のガールフレンドで新進気鋭の人気アイドル

●もりかわ ゆき
森川 由綺
CV：平野 綾

主人公・冬弥とは高校時代からの恋人で、今は同じ大学に通う同級生。1年前に夢をかなえて芸能界デビューして以来、新進気鋭のアイドルとして注目を集め、多忙な日々を送っている。

スペシャルメッセージ 1　プロデューサー 下川 直哉氏

元々『WHITE ALBUM』をコンシューマへと移植する企画自体は特にありませんでしたが、PC版を発売したあとに、いつかTVアニメ化したいというお話をキングレコードさんからいただいてはいました。それからしばらく経ち、実際にTVアニメを制作・放映することになりましたので、ならばゲームをウチの現在の力でリメイクし、コンシューマで発売しようと自然な流れで決定しましたね。プラットフォームは、大きく綺麗な画像、高音質でプレイできることや、弊社作品はアニメ化もいくつかされていますので、Blu-rayの存在が大きかったこともあり、PS3を選択しました。PS31台でゲームもアニメも楽しんでいただけますからね。シナリオはコンシューマで発売する以上、一部のシーンは変更していますが、他の部分は基本的に変更していません。追加要素としては新ヒロインですね。キャラクターデザイン・原画はPC版に引き続き、カワタヒサシが担当し、その新ヒロインも含め、新しく全て描き下ろしています。PC版にはボイスがありませんでしたので、リメイクするにあたってボイスを当然付けることになりましたが、特に由綺と理奈はアイドルという設定でしたので、最初はどうなることかと思いました。ですが、最終的にイメージ通りの声優さんたちに声を担当していただくことができました。システム面もPC版から変更し、気軽にプレイできるよう、移動先や会話中の選択肢を選んで進めていただくアドベンチャー形式にしました。新しく描き下ろされたキャラクター、ボイス、モーションポートレートにより進化していますので、ご期待ください！

ハミダシ情報局 予約キャンペーン
予約キャンペーン中に予約すると、本作の「スティックポスターセット」をゲットすることができる。欲しい人はキャンペーン終了前にショップに問い合わせて予約しておこう。ちなみに、この予約キャンペーンは5月下旬までなので、まだ予約していない人はお早めに!!　また、アクアプラスの公式サイト（http://aquaplus.jp/）ではモーションポートレートの動きを実際に動画で見ることができる。ぜひアクセスして、リアリティのある動きを見せるヒロインの姿をチェックしてみよう。



幼い頃から芸能界に身を置く孤高のトップスター

●おがた りな

緒方 理奈

CV：水樹 奈々

由綺の先輩アイドル。歌にビジュアル、スターとしての風格と、すべてを兼ね備えた才能の持ち主だが、決して努力は怠らない。自我が強く、プロデューサーの兄・英二に食ってかかることも。

スペシャルメッセージ ② 原画家 カワタヒサシ氏

リメイクにあたり、PC版のイメージから離れないように気を使いました。今の絵柄で描くと、笑顔ひとつにしても方向性が変わってしまうので、あえて昔の表情のイメージからはみ出さないよう注意しています。あとは、声優さんの声が付くことによって、より表現が豊かになりましたので、絵の方もそれに合わせた表情を用意したりと、色々工夫しています。2人のヒロインは、アイドル服を中心に追加を行いました。アニメ版を少しリファインした服装なども出てきます。それに伴って、髪型なども少し変わったり。若干ですが他のキャラに追加しているものもあります。また、時間の都合でPC版で入れることが出来なかったビジュアルシーンをここぞとばかりに追加しています。あと、若干ですがサービスカット等も。伝えたいものが沢山詰まった作品ですので、ぜひ手に取って感じて頂ければと思います。そして、楽しいだけではなく、こういった心に残る作品をこれからも作り続けて行きたいと思っていますので、今後とも応援して頂ければ幸いです。



●さわくら みさき●

澤倉 美咲

CV：高本 めぐみ

高校時代から付き合いのある、大学の先輩。優しくて穏やかな性格で、男女問わず、誰からも好かれている。



●しのづか やよい●

篠塚 弥生

CV：朴 璐美

由綺のマネージャー。彼女がスターとなるために障害となりうるものは、手段を選ばずに排除しようとする。



●かわしま はるか●

河島 はるか

CV：升 望

冬弥とは、幼稚園時代からの幼なじみ。マイペースかつ気まぐれな性格で、趣味はレジャースポーツと散歩。



●みづき まな●

観月 マナ

CV：戸松 遥

家庭教師のアルバイトに応募した冬弥が出会う少女。わがままで攻撃的、幼い見た目どおりの子供じみた性格。

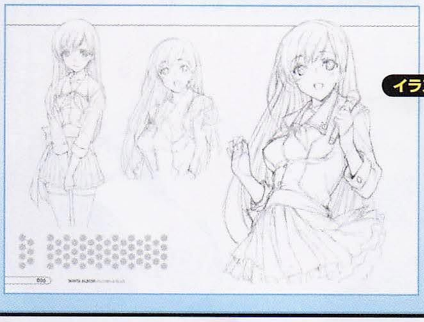
Check モーションポートレートの採用で表情がリアルに！

本作には、キャラクターの表情やしぐさの変化を自然に表現するCG技術・モーションポートレートが採用されている。会話中のヒロイン達が、リアルに動くのだ！



初回限定版の同梱内容をチェック！

初回限定版には原画家・カワタヒサシ氏が手がけたビジュアルが満載の「イラストレーションブック」と、ゲーム中で使用されたBGMを収録した「オリジナルサウンドトラック」の2点を同梱。ゲットして冬の思い出に浸ろう！





イラストレーションブック

◀ここでしか見られない、設定画なども大量収録。氏の描く繊細なタッチを堪能しよう！

担当ライターコラム こんにちわ！ 俺の嫁

浮気だとはわかっていても！

もぎはめ波ー！（かめはめ波ー！）どうも、本コーナーを担当しているライターのカワチです。今回のイチ押しで取り上げたのは『WHITE ALBUM』ですが、なんとPC版の発売からもう12年もたつんですね。もしかしたら2009年に放映されたTVアニメで本作を知ったという方のほうが多いかもしれません。さて、本作がほかの作品と一線を画す部分といえば、すでに主人公に彼女（由綺）がいるということ！ 「だったら、その彼女と幸せになればいいじゃん」と思う方もいるかもしれませんが、それは絶対的に無理！ ……いや、彼女との愛を貫くのも1つの形ですよ。ですが、やはりほかのヒロインが魅力的すぎる！ 特に理奈がヤバいです。一見、ストイックに見える彼女ですが、実はすごく人懐っこくてカワイイ女の子なんですよね。そんな彼女が自分に淡い恋心を持っていたら……？ キュー!!!!!! 「自分には由綺という彼女がいる」とわかっていながら、他の女の子にも目移りしてしまう。その背徳感こそが本作の醍醐味ではないかと思います。みなさんもぜひ、この“浮気”という禁断の果実を味わってみてください！

ハミダシ情報局 BD&DVDリリース

一足先にフィナーレを迎えたTVアニメ版のBD＆DVDが全8巻にて発売中。TVアニメ版の声優陣はPS3版とほぼ同じなので、TV放送を見逃してしまった人、残念ながら住んでいる場所が放送区域外だったという人は、今のうちに鑑賞しておけばキャラクターのイメージもバッチリつかめるハズだ！ 価格はBD版が各巻￥7,350（税込）、DVD版が各巻￥6,300（税込）。また、巻ごとに声優インタビューやノンテロップオープニング集など、魅惑の特典映像が収録されているのも見逃せない!!



Phantom
PHANTOM OF INFERNO

Phantom PHANTOM OF INFERNO **2010年夏発売予定**

[価格]未定 [機種]Xbox 360
[ジャンル]ハードボイルドADV [メーカー]発売元:デジターボ／開発元:ニトロプラス
[スタッフ]シナリオ:虚淵 玄、ヤスカワショウゴ、スタジオオルフェ／
キャラクターデザイン:山下喜光、佐々木睦美、菊地洋子、門智昭、つばたよしあき、芝美奈子

ニトロプラスの傑作ハードボイルドADVが多彩な追加要素を引っさげXbox 360に!!

偶然の重なりから秘密組織の暗殺者となった少年が、「ファントム」の名を持つ少女とともに血なまぐさい世界を生き抜いていくハードボイルドガンアクション『Phantom』。PCで発売されたのち、口コミで人気が広がり、DVD-PG版やOVAの発売、TVアニメ化など、さまざまなメディアへ展開したこの作品が、ニトロプラス自身の手でリメイクされる。ストーリーは原作にもとづきつつ、キャラクターデザインはTVアニメ版を採用しているのが特徴となっている。



◀秘密組織インフェルノのトップスナイパー、アイン。彼女との出会いが主人公の運命を変える。



▲原作の物語が、TVアニメ版の美麗グラフィックでよみがえる。また、TVアニメ版のオリジナルエピソードもゲームに追加。



最強の暗殺者。その少女の呼び名は――ファントム。

ツヴァイ
CV：入野 自由

卒業旅行中、偶然アインの殺害現場を目撃したことからインフェルノに拉致された少年。記憶を消され、「ツヴァイ」の名を与えられ、暗殺者の道を歩むことになる。

アイン
CV：高垣 彩陽

あらゆる感情を抑制して任務をこなす少女。組織最高のヒットマンにのみ与えられる称号「ファントム」の名を持ち、ツヴァイに暗殺者としてのノウハウを教え込む。

●キャラクター CHARACTER

暗殺者・ツヴァイとなった主人公が出会う人物。彼女達に息を吹き込むのはTVアニメ版と同じ声優陣だ。



▲裏社会とは無縁に見える少女も。いったいどこでかかわる？



キャル・ディウェンス
CV：沢城 みゆき

スラム街で出会う家出少女で、とある理由で組織に狙われることに。



ドライ
CV：？？？

組織の凄腕ヒットマンで、アインをライバルとして強く意識している。



藤枝(ふじえだ) 美緒(みお)
CV：小清水 亜美

日本のミッション系学園に通う生徒で、おっとりした性格の女の子。



クロウディア・マッキェネン
CV：久川 綾

その若さにもかかわらず、インフェルノの上層部に昇りつめた女性。

CHECK 30種類以上もの実在する銃器が登場!!

本作には映画などでおなじみの銃器が30挺以上も登場。精巧な3Dグラフィックで再現され、ツヴァイ達の戦いに華を添えてくれる。



ニトロプラス Next Lineup!

コンシューマへの電撃参入を行ったニトロプラスだが、もちろんPCでも最新作を続々とリリースしていく予定だ。ここでは今夏に発売を予定している『ソニコミ』をチェック！

話して、撮って、動かして！ すーぱーそに子を堪能しまくれ!!

ニトロプラスのマスコットキャラクター「すーぱーそに子」が、フル3Dになってゲームに登場！ 専属カメラマンとなって彼女の魅力的な肢体や表情をファインダーに収めよう！ そして、キミの行動しだいではそに子が恋人になることも……!?



◀▼画面狭しと動き回るそに子を、全方位から堪能できる。会話や撮影で彼女との仲を深めることも！





DATA ソニコミ 2010年夏発売予定

[価格]未定 [機種]PC(対応OS:Windows XP、Windows Vista、Windows 7)
[ジャンル]恋愛コミュニケーション
[メーカー]ニトロプラス
[スタッフ]キャラクターデザイン:津路 参汰

ハミダシ情報局 『STEINS;GATE』がPCに！
ニトロプラスと5pb.のコラボによる科学ADVシリーズの第2弾『STEINS;GATE』のPC版（価格未定）が、ニトロプラスより7月30日に発売決定！ PC版用の新規イメージソング＆ムービーに、イベントCGの追加もあり、Xbox 360版をプレイ済みの人も要注目だ。さらに同日、科学ADVシリーズの第1弾のお買い得版、PC『CHAOS;HEAD Nitro The Best! Vol.4』（パッケージ版：￥3,990（税込）／ダウンロード版：￥3,150（税込））も発売されるので、シリーズ未体験の人は、この機会にまとめてぜひ！



伊集院アリスと個性的なヒロインたち

美少女漫画家となった伊集院アリスこと賢二を取り囲むヒロイン達。彼女達との触れ合いは、彼の漫画家人生にどんな影響をおよぼすのか!?



ライバル作家のクラスメイト

秋月(あきづき) 凛菜(りんな)

賢二のクラスメイトで、売れっ子の少女漫画家。スタイリッシュな作風の持ち味で、特に若い女性層から圧倒的な支持を得ている。



幼なじみのアシスタント

羽鳥(はとり) ヒスイ

賢二の幼なじみで、デビューしたての頃からずっとアシスタントを務めてくれている。



担当編集を務める義理のお姉さん

神尾(かみお) 千佳(ちか)

賢二の義理の姉で、担当でもある女性編集者。ブラコン気味で、賢二に甘いところも。



漫画を嫌う本屋の娘

紫堂(しどう) 楓(かえで)

賢二のクラスの委員長。実家は本屋だが、なぜか漫画のことを徹底的に嫌っている。



ポジティブな新人声優

高杉(たかすぎ) ハルカ

新人アイドル声優の女の子。明るい性格と確かな演技力で徐々に人気を集めつつある。

オレは少女漫画家

2010年発売予定

- [価格]未定
- [機種]PSP [ジャンル]少女漫画家AVG
- [メーカー]Giza10
- [スタッフ]プロデューサー：TOMO／ディレクター：TOMO、ユズミツ／原画：あかざ／シナリオ：箒星

打ち切り漫画家が女装で再出発!

少女も少年も分け隔てなく読める「全人漫画家」を目指す現役男子学生の神尾賢二。彼は、13歳のときに「伊集院アリス」のペンネームでデビューし、当時は天才と騒がれたほどのプロの漫画家であった。しかし作品にムラッ気があるため、最近は打ち切りが連発。人気は下降気味……。そんなとき、担当編集である義理の姉・千佳は、彼を売り込むために、奇抜なアイデアを思いつく。それは、女装してマイクで声まで変えて、彼を「美少女漫画家」として再出発させるというものだった……。



▲漫画を嫌うクラス委員長・楓。少女コミック誌で連載を持つ賢二とは、何度も衝突することに！



▲賢二の義理の姉で、担当編集でもある千佳。「漫画家と編集は共犯者」をモットーとする熱い人物だ。

花と乙女に祝福を ～春風の贈り物～

2010年6月24日発売

- [価格]通常版：¥7,140(税込)／限定版：¥10,290(税込)
- [機種]PS2 [ジャンル]女装学園AVG
- [メーカー]アルケミスト
- [スタッフ]シナリオプロット・監修：じんべい／シナリオ執筆：企画屋

双子の妹にかわって秘密の花園へ……

重度のシスコンである主人公・月丘彰は、病弱体質のせいで留年の危機にある双子の妹・晶子にかわって、聖ルピナス学園へ登校することに！ 晶子が復帰するまで、正体がばれないように女装をし、平凡な生活を送ろうとするのだが……そんな思いとは裏腹に学園一のお嬢様に気に入られてしまう。そして、そのことが原因となり、学園全体を巻き込んだドタバタ劇へと発展してしまうことに……!?



▲普段はクールな印象を持つ沙織だが、友人である園芸部部長・沙枝の前では……。



獅堂(しどう) 沙織(さおり)

●CV：井上 麻里奈●

厳格な両親に育てられた凛々しい少女で、女生徒からの人気が高い。弓道部に属し、その実力は全国で三本の指に入る。

朝霧(あさぎり) 七緒(ななお)

●CV：佐藤 利奈●

生徒会長の聖佳に対して強い闘争心を抱いており、生徒会の活動に対しても否定的な女の子。性格はストレート、ゆえに不器用。

PS2版の新ヒロインに注目!!

プレイヤーの行動によって、シナリオが生徒会ルートと園芸部ルートの2種類に分かれる本作。PS2版では、それぞれのルートに1人ずつ新ヒロインが用意されている！

ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days

2010年5月27日発売

- [価格]通常版：¥7,140(税込)／限定版：¥9,240(税込)
- [機種]PS2 [ジャンル]ドラマチックアドベンチャー
- [メーカー]ラッセル
- [スタッフ]原作：島田フミカネ＆Projekt kagonish

南の島のドキドキサバイバル演習

TVアニメをはじめとし、各方面で話題を集めた「ストライクウィッチーズ」がPS2に登場！ 主人公・宮藤芳佳の視点で、TVアニメに登場した10人＋PS2オリジナルキャラクター諏訪天姫＆中島錦との交流が描かれる。南の島での演習を通じて親密になったキャラクターとは、さらなる急接近イベントも!?



▶オリジナルキャラクターの2人も、当然ズボン常備だ。

コレクターズアイテムをゲットせよ！ 特典&限定版情報局

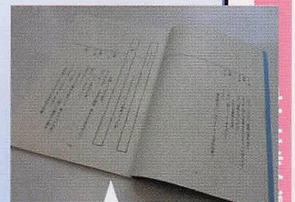
原作のファンを自称するのなら、限定版の購入がデフォ！ 今回は『ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days』、限定版の素敵なグッズを紹介。

ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版

限定版には、鈴木貴昭氏がシナリオを手がけたオリジナルドラマCDが同梱される。さらに、予約購入者には、このドラマCDの収録台本が特典として付いてくるのだ！ 各ショップの購入特典なども企画されているので予約は必須!!



限定版 パッケージイラスト



予約購入特典 ドラマCD収録台本

ハミダシ情報局 コミックチャームが!?

『オレは少女漫画家』の公式サイトでは、作品に登場する架空の少女漫画雑誌「コミックチャーム」の特設サイトを公開中。元々は、今年のエイプリルフール用の企画として用意されたものだが、最新号の紹介や次号予告、連載作品、作家紹介など、嘘とは知りつつも、ついつい信じてしまいそうになるクオリティとなっている。ぜひアクセスして伊集院アリス先生が活躍するコミック誌の様子を覗いてみよう！ 【公式サイトURL】http://www.giza10.com/soft/manga/



ゲームばっかりやってて知らなかった!?
今、少女漫画がおもしろいんです!!

電撃ゲームスの読者諸兄のなかには、ゲームだけでなく漫画も好き、という方も多いと思われるが、男性で少女漫画を読む機会が多いかとたずねられると、そうでない人のほうがまだまだ多いと思う。しかし昨今、少女漫画がかなりおもしろく、イメージだけで判断して読まないのは非常にもったいない作品が数多く存在するようだ。そこで本特集では、ゲーマーに向けてオススメの少女漫画を紹介していきたい。

また、少女漫画を読むことで、必然的に「いもうと」との共通の話題が増えるという部分も強調したいところ。「いもうとと仲よくなりたいけどきっかけがつかめない！」という諸兄は、少女漫画をきっかけにするのが話も弾みやすくオススメ。なかには「オレに妹なんていない！」という諸兄もいると思うが、「アナタの理想とする妹ではないいもうと」は存在するはず。このいもうとと仲よくなるチャンスを見逃すな！

そもそも 少女漫画ってどういうもの？ 男が読んでもおもしろいの？

少女漫画とはその名のとおり、女の子の読者層を想定して制作・販売されている漫画のこと。男性向け漫画なら、少年漫画がそれにあたる。ただ、読者として想定される年齢層がそれより上の場合、つまり男性向けでいうところの青年漫画にあたる言葉が女性向け漫画にはないため、本特集では、女性向けの漫画作品をまとめて「少女漫画」と呼んでいる。

これらはビジュアル・内容ともに少年漫画や青年漫画と異なる点があるが、これまで独自の文化として発展を遂げてきており、作品としての完成度は非常に高く、昨今は男性が読んでも楽しめるものが実は多い。

少女漫画を構成するキーワード

恋愛	恋愛を題材にした作品は男性向けの漫画と比べかなり多く、これを軸に物語が展開することが多い。
学園	少年漫画よりも身近な話題が好まれやすい。新旧を問わず、学校生活を題材にした作品は多い。
ライバル	ストーリーを盛り上げるライバルは、多くの場合で主人公に負けてしまうのでかわいそうな存在。
家庭	思春期の女の子向けだけでなく、大人向けでも家庭や家族の問題は取り上げられやすい。
変身	魔法を使った変身もの以外に、さえない女の子がモテるようになるという「変身」も定番の題材。

近年話題になった少女漫画はひと味違う楽しさがあるよ！

少女漫画のなかにはアニメ化・ドラマ化された作品も多い。実際に漫画自体を読んだことがなくても、映像化されたものは見たことがあるという読者諸兄もいるだろう。作品が映像媒体（特にTV放送）で取り上げられるということは、それだけ不特定多数の人間に見られる可能性が高いということで、それゆえに老若男女、さまざまな趣味嗜好を持った人間に受け入れられるような「おもしろさの骨子」がなければヒットはありえない。実際にブレイクを果たした以下の作品のように、アニメ化やドラマ化で男女問わず人気を博したものがあるということは、普遍的なおもしろさを持った少女漫画が多いことを証明している。

アニメ化された少女漫画例



「ハチミツとクローバー」

●羽海野チカ　●集英社　●全10巻

半年にわたってアニメ化されたものが放送されて大ブームを巻き起こしたほか、ドラマ・映画にもなった。台湾でもドラマ化されている。



「君に届け」

●椎名軽穂　●集英社　●1～10巻

この3月までアニメ化されたものが放送されて人気を博した。男性でも主人公・爽子に感情移入してしまうことも。すでに実写映画化も決定している。

ドラマ化された少女漫画例



「のだめカンタービレ」

●二ノ宮知子　●講談社　●全23巻

上野樹里＆玉木宏の主演でドラマ化され、男女を問わず幅広い年齢層の支持を受けた。ドラマ化だけではなく映画化も果たしている。



「オトメン（乙男）」

●菅野文　●白泉社　●1～10巻

岡田将生主演でドラマ化。ヒロインを夏帆が演じたほか、キャスティングにキレイどころを揃え、男性人気も獲得することに成功している。

ゲーム好きのための
少女漫画のススメ

A SHOJYO MANGA RECOMMENDATION FOR GAME LOVERS

おれのいもうととなかよくなるためのしりーず

「おれはいもうとと仲よくなりたいのっ！」という世のおにいちゃん達を救済するべく、電撃ゲームスがついに重い腰を上げた！　企画の第1回は、僕らの武器である「ゲーム」を最大限に活用し、いもうとと彼女達が大好きな「少女漫画」の世界を徹底攻略する!!

イラスト：モスコ

タイプ別で
わかりやすい!

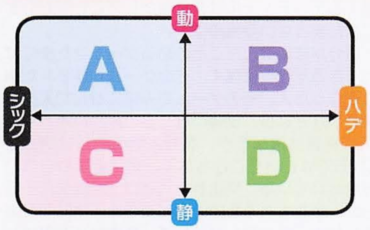
電撃ゲームス的

ゲーマーにオススメする少女漫画講座

STEP 1 すべてのゲーマーを4タイプに分けちゃうんだからね!

少年漫画や青年漫画と同じように、少女漫画の雑誌や単行本もかなりの数が存在するなか、「少女漫画がおもしろい!」と言われても、普段あまり読む機会がないと、どれを読んでいいのかわからないという人も多いことだろう。そこでここでは、ゲーム大好きの電撃ゲームス読者諸兄もとい、おにいちゃんのために、好みのゲームの傾向に近いおもしろさを味わえる少女漫画をいくつか紹介していく。まずは、自分が次に示したどの分類に当てはまるゲーマーであるかを確認してほしい。その分類は、「レトロゲーム」「対戦格闘ゲーム」「ギャルゲー」「歴史ゲーム」の4つ。…というと「RPGは?」とか『マリオ』はどうなんだと言われそうだが、万が一当てはまらなかったり、どれを選べばいいかわからないという場合は、この先の展開に差し支えるので、無理やりにでも当てはめたり、当てはまったりしてほしい。というか、すべてチェックしよう。さぁ、STEP2を読んでほしい。

STEP 2 ついでに少女漫画をザックリ4つに分類しちゃった!



次に少女漫画全体を見わたし、全体を「静と動」「シックとハデ」という2軸で分類してみた。静と動は作品中でアクションシーンが多いか少ないか、シックかハデかは、絵柄や設定が華美かどうかといったことを指している。この分類により、作品の傾向はざっくりと左の4つのタイプに分けられる。これを踏まえて、STEP3を読んでみてほしい。

STEP 3 左の4軸の傾向を覚えたらアナタに合うタイプを選んでね!

実は、STEP2での漫画の4つの分類は、STEP1で初めに例に挙げたゲーマーのタイプに対応している。「レトロゲーム」ならAタイプ、「対戦格闘ゲーム」ならBタイプ、「ギャルゲー」ならCタイプ、「歴史ゲーム」ならDタイプと、好むゲームの傾向と少女漫画のカテゴリーには、深い関係があったのだ! ここの解説を参考に、自分の最も近いタイプを確認し、下でいもうと達と一緒に紹介している作品をチェックしよう。

Aタイプ ちょっと 昔のエモい話

「シック・動」の傾向を好むようであれば、年代が古く、エモーショナル(感情的)な話を好むはず。年代が古いというのはもちろん、感情を揺さぶられる体験という点でも、ここでの少女漫画は「レトロゲーム」に近いと断言することができる。

Bタイプ ちょっと 動きが激しい話

「ハデ・動」の傾向を持った作品は、少女漫画界では「ちょっと(キャラや展開の)動きが激しい話」に分類される。STEP1でのゲームの分類のうち、動きが激しいゲームの定番といえば、やはりお互いの思考を読み合う「対戦格闘ゲーム」だろう。

Cタイプ ちょっと シックで心温まる話

「シック・静」なものを好む傾向があるゲーマーは、「ちょっとシックで心温まる話」を好むはず。これは間違いなく「ギャルゲー」の出番。ギャルゲーでの心温まるストーリーに涙したことのあるゲーマーも多いのではないだろうか?

Dタイプ ちょっと マニアックな恋の話

「ハデ・静」といった一見すると相反する要素を好むようなら、恋の話が無数にある少女漫画のなかでも、どことなくマニアックなものを選ぶのが吉。「歴史ゲーム」に対するマニアックさを少女漫画にも発揮できれば、吉報が待っているはずだ。

以上のことから4タイプの少女漫画を紹介しちゃう!

Aタイプ レトロゲーム大好きゲーマー

Aタイプに当てはまったゲーマーにオススメするのはズバリ「レトロ」をテーマにした少女漫画。昔懐かしいムードを、たまにはゲームからではなく、少女漫画から味わってみるというのも新鮮に感じられるはず。

温故知新ですよ! ➡ P.138へ急ごう!

Bタイプ 対戦格闘ゲーム大好きゲーマー

Bタイプに当てはまったゲーマーには、勝負に主眼を置いた少女漫画がオススメ。少女漫画のなかにも、対戦格闘のように、1秒未満といったわずかな時間での判断が必要な勝負を繰り広げるような物語がある。

フレームの先を読め! ➡ P.139へ急げ!

Cタイプ ギャルゲー大好きゲーマー

Cタイプに当てはまったゲーマーならもちろん、読みたいのは女の子のたくさん出てくる作品だろう。少女漫画作品にも、ゲーム以上に個性的でかわいい女の子がどんどん出てくる作品があふれるほど存在するのだ!

とにかく女の子! ➡ P.140に早く来て!

Dタイプ 歴史ゲーム大好きゲーマー

Dタイプに当てはまったゲーマーは、歴史に関する知識がゲームをとおして豊富になっているはず。そんなゲーマーに紹介したいのは、これまでに得た歴史知識を活かすことでフルに楽しむことができる漫画作品だ。

これぞ孔明の罠!? ➡ P.141に出陣じゃー!



こはる
おれ達のいもうと候補その1。少女漫画といちごが好きな小学4年生。さかあがりできないよぉ〜。

なつみ
おれ達のいもうと候補その2。漫画全般とゲームが大好きな中学2年生。男子とか興味ないしー!

Aタイプ
A-TYPE

レトロゲーム大好きゲーマーにオススメ「坂道のアポロン」



●小玉ユキ　●小学館（連載：月刊flowers）　●1〜5巻



バンカラな男は坂道でアポロンなのだ！

「アポロンとはなんぞやっ!?」と、タイトル名のインパクトにばかり目が行ってしまいがちだが、この物語は1960年代後半、九州のとある町の高校に主人公・西見薫が転校してくるところから始まる。そして転校先の学校で札付きのワルの川渕千太郎、クラス委員の迎律子との出会いをとおし、千太郎との友情や、律子への恋心が描かれていくというのが物語の大筋だが、それではなぜ「坂道のアポロン」などという力強いタイトルがついているのだろうか。「坂道」は舞台となる町に坂が多いこと、薫達の通う学校が坂の上にあることに由来している。そして肝心の「アポロン」の部分なのだが……これはぜひ実際に読んでみて、自分の目で確かめていただきたい。

さて、薫と千太郎が友情を深めていくのに重要な役割を果たしているのが「ジャズ」という音楽の存在。もともと小学校の頃からピアノを弾いていた薫は、ジャズのドラムをやっている千太郎とひょんなことから一緒に演奏をすることになる。そしてクラシックしか演奏してこなかった薫がジャズになじんでいく過程や、2人の演奏の息が合っていく様子が、それぞれの心情の変化と重ね合わせながら語られていく。また、バンカラで知られている千太郎の喧嘩のシーンや、ジャズバンドの演奏シーンといった動きのある場面もあり、時代設定が昔だからといって枯れた印象は感じることなく、登場人物それぞれの心の動きも存分に描かれている。まさに「ちょっと昔のエモい話」という印象の作品だ。

手に入りやすい今のゲームではなく、わざわざ昔のゲームで遊ぶ醍醐味といえば、やはり昔を懐かしんだり独特の風情を楽しむというところにあるだろう。今とは違う昔ならではの雰囲気を楽しむ……という点では「坂道のアポロン」はレトロゲームと共通するものがある。なお学校生活のシーンでは、男子は詰襟の学生服、女子はジャンパースカートにブラウスと、今と変わらない格好のため、それほど違和感を感じることはない。しかしそれ以外のシーンでは、登場する街並みや道行く人の服装、バスや電車といった乗り物などから、60年代当時の雰囲気を感じることができる。例えば、3巻には薫と千太郎の2人が電車で東京に行くシーンがあるが、そのときに乗る電車は寝台車で、その外観も今とは異なるものが登場する。また、現在では昔の名残で店名に「レコード」のつく店でも、ほとんどはCDをメインに取り扱っているが、律子の家である「ムカエレコード」に置かれているのは言葉どおりレコードのみだ。こういった作中の端々に見えるディティールは昔を懐かしむことを好むゲーマーにはたまらない要素のはず。

特に、自分が昔に遊んだことのあるゲームをたまにプレイしたくなるだけではなく、そのゲームが作られた当時やそれを作った人、そのゲームで一緒に遊んだ人達を思い出すのが好きなら、間違いなくこの作品にもハマるはず。時代背景は異なるが、登場人物の心情は舞台が60年代ならではということもなく、現代と変わらない描かれ方をされている。文化や生活といった環境こそ異なるものの、今を生きる私達と同じように、当時も音楽に打ち込んだり、恋に悩んだりして、青春時代を過ごしていたということが感じられるのだ。作中で薫達が演奏する音楽がジャズというのも、昔を懐かしむ気分を高めるのには最適といえるだろう。

いもうとと会話するときのポイント
細かい時代背景ネタで攻めてみよう

5巻で律子の父が悲しんでいるジョン・コルトレーンの没年は1967年で、1966年に始まった物語の作中でも年が明けてからのエピソードになっている、といった小ネタを披露すれば、いもうとに「物知りな人」という印象を与えることができるぞ。ただ、当時のバスの型番の解説などを始めると、いもうとは興味を失ってしまうので、ほどほどにしておくのが吉だ。

ジョン・コルトレーンの死を悲しむ律ちゃんのお父さん



有名ジャズミュージシャンの訃報を受けて、喪服で店頭に立つ律子の父・勉とそれを聞き驚く千太郎。コルトレーンの生前のおもしろエピソードを調べておいて、いもうとに披露すれば好感度アップを狙えるはず。ただし、いもうとの前で同じように喪服を着たり、コルトレーンの死を悲しんで泣いたり、というのはさすがにやりすぎなので引き際を見誤らないように。

Aタイプのゲーマーにオススメする他の作品を紹介！

ここでは「坂道のアポロン」以外のレトロゲーム好きなゲーマーにオススメの少女漫画作品を紹介していこう。少女漫画では過去を舞台にして、レトロな雰囲気をうまく取り入れたものも数多く描かれている。ここで紹介するものは、「坂道のアポロン」のように動きの激しいシーンはないものの、その時代が持つ独特の感触を味わえるところが共通したポイント。レトロで落ち着いたストーリーや雰囲気が好きなようであれば、ここで紹介する2タイトルは押さえておいて間違いないだろう。



「Daddy Long Legs」

●勝田文　●集英社　●1巻

表題作の「Daddy Long Legs」は、小説「あしながおじさん」を原作にしつつ、舞台を大正〜昭和初期の日本に移したもの。そういった大胆な設定変更が功を奏し、独特のレトロとモダンが入り混じった時代の雰囲気を味わうことができる。



「群青シネマ」

●都戸利津　●白泉社　●1巻

「群青シネマ」の舞台になるのは、1961年（昭和36年）の四国。全寮制の男子校、徳誠堂高校に通う問題児3人組が、尊敬する先生に見せるべく学校で見つけた8ミリシネカメラを使い、三者三様の思いを持って映画を制作する姿が描かれた作品だ。

おれのいもうとたちとなかよくなりたい！おにいちゃん座談会

奇跡の3人が桃園の誓い!?

せんぱい：我ら生まれた日、場所は違えども！
あらけん：少女漫画を胸に抱き！
こやく：ともに死すべし!!
せんぱい：いやぁ、狂ってんね。「参加おにいちゃん」なんて見出しは10年編集やってて初めて見たよ。しかもプロフィールの内容がまったく本企画と関係ないところがいい。わっしょい。
あらけん：「こんな僕らだから少女漫画を好きになりました！」っていう説得力にはなるかと。
こやく：なるなる！　ハートキャッチ!!
せんぱい：そう信じて座談会を始めよう。もう周りのみんなは校了（※1）してんぞ！　というわけで、ここでは俺達おにいちゃんによる少女漫画に関するアレコレを語っていきたいと思う。今回、いろんな少女漫画をリサーチしたよね。なかでも「海月姫」は衝撃だったよ。
こやく：どのへんが衝撃的でした？
せんぱい：なんというか登場する「尼〜ず」の面々が特殊能力者過ぎて「スタンド使い（※2）」なのかと錯覚してしまった（笑）。
あらけん：みんな能力者には違いないんですけど、実用的じゃないってのがいいですよね。
せんぱい：そうなんだよなぁ（笑）。
あらけん：忍者なのに基本ソレがどうでもいい「こいつら100%伝説（※3）」とか、勇者なのに仲間うちで盛り上がりすぎちゃう「魔法陣グルグル（※4）」を思い出しましたよ。
こやく：そういった見方ができると男でも読みやすくなりますよね。
せんぱい：登場人物が濃すぎるからね。今回取り上げた「まやや様」についても語りだしたら止まらないけど、やっぱり外せないのは「ばんばさん」でしょう。あ、ばんばさんって書くと、水木しげるの妖怪大百科とかに出てそう。
こやく：ばんばさんが鉄道に目覚めたのはテレビ番組の「廃線跡を歩く」を見てだそうです。
せんぱい：女の子がそんな渋い番組見ないだろ、普通！　ばんばさんは髪型や言動、すべてが完璧すぎるよね。自分のアフロヘアーが燃えても動じない女子とか、ちょっといないと思う。あとちょっと影が薄いけどジジ様にも注目したい。「枯れ専（※5）」ですよ、彼女。
あらけん：でも案外、腐女子の世界的には、彼女の趣味がメインストリームですね。若い女の子、おっさん好きですもん。
せんぱい：いい時代になったもんだなぁ。
あらけん：少女漫画に出てくるおっさんて、愛され体質なケースが多いと思いますね。すごく若い奥さんをもらったりするケースが多い。

参加おにいちゃん

せんぱい@AKB48が俺の妹
最近アイドルにハマっている編集者。わずか2カ月でAKB48の全メンバーと楽曲を覚えた奇跡の男。がんばりなっちゃん！

あらけん@熊井ちゃん大好き
背の大きな女性に並々ならない愛情を注ぐ若手編集者。熊井ちゃん@ガーディアンズ4の大きな心に包まれながら死にたい。

こやく@やっぱりハートキャッチ
HipHopと女児向けアニメに造詣の深い本企画の担当ライター。最近は「ハートキャッチプリキュア！」に大ハマりっしぇ！

おにいちゃんたちのようごしゅう

【※1】校了：雑誌などで記事を最終的にチェックし、印刷所に回す最後の作業のこと。つまり本企画がどれだけ切羽詰まった状況で行われているか察していただきたい。【※2】スタンド使い：「ジョジョの奇妙な冒険」で精神を具現化した力「スタンド」を使う能力者のこと。スタンドにはさまざまな能力があり、時を止めたり物質に命を与えたりと、とんでもないことができてしまう。さすがに尼〜ずの面々にそのような力はない、と思う。…思いたいところだ。

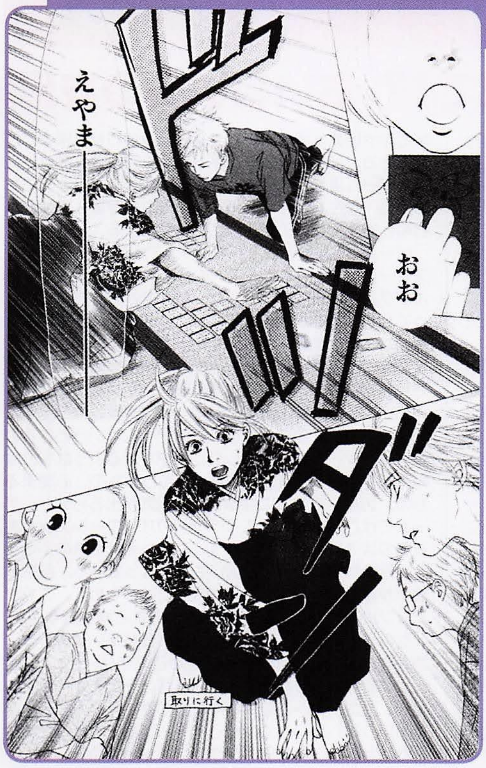
Bタイプ B-TYPE

対戦格闘ゲーム大好きゲーマーにオススメ

「ちはやふる」



●末次由紀　●講談社（連載：BE・LOVE）　●1〜8巻



音を感じて瞬時に動け！ フレーム単位の戦い!!

「ちはやふる」は競技かるたの世界で頂点を目指す少女、綾瀬千早を主人公とした物語。彼女がかるたに打ち込む姿を熱く描いた作品だ。競技かるたとは小倉百人一首を使って行う競技で、詠まれた上の句に対応するかるた札を2人の競技者で取り合うというもの。もちろん競技かるたに関する知識がなくてもストーリーは楽しむことができる（読んでるうちに覚えていく）ので、問題はない。

さて、この作品で題材とされている競技かるた、そして作中での試合風景の描かれ方は、実は「対戦格闘ゲーム」と共通する部分が多い。そこでここからはゲーマー向けの見どころを紹介していこう。

競技かるたでは、百人一首のすべての句を覚えているのはもちろん、一文字詠まれたら札が特定できる「一字決まり」など、札に対する競技かるた独特の知識も必要になる。また、対戦時、場に置かれた札の位置も把握しておく必要があり、実際に札を取るという行動以前に、覚えておくべきことが非常に多いのだ。ゲームの対戦で勝つためにも、自分の使用キャラクターのすべての技だけではなく、登場するキャラクターのすべての技とそれぞれの特性を覚えておいて当然、という類似点がある。

主人公の千早は耳がよく（かるた用語では「感じ」がよいとされる）、読み手が札を読む際の「ふ」になる前の「F音」を聞くことができ、「ふ」と発音されるのを確認してから札を取る相手に先んずることができる、という描写がある。「ふ」で始まる札は1枚しかない「一字決まり」なので、最初の文字が読まれればすぐに札を特定し、取ることができる。その際に声が発音されるかされないか、という1秒にも満たないわずかな時間での攻防が描かれているのだ。対戦格闘ゲーム経験者ならば、攻撃がヒットするかしないか、投げが成立するかしないか、1フレーム（1フレームは時間の単位で30分の1秒、または60分の1秒）単位での攻防がどれだけ重要かわかるはず。千早のいる世界も、その領域にあるのだ。

競技かるたでは相手との駆け引きも重要で、6巻ではA級の大会（競技かるたでは年齢は関係なく実力でクラス分けされていて、同じクラス同士で対戦を行う）で速さでは自分より格段に劣る年上の相手に負けてしまう場面もある。また、作中で千早は感じがよく、スピードはトップレベルという風に描かれているが、決して最強というわけではなく、現在までにも何度も負けて悔しがる場面が描かれている。1つに秀でていても、それだけは勝てず、相手のタイプに合わせた戦法が必要なこと、負けた経験から苦手な局面をなくしていくことで強くなっていくということもゲームの対人戦と共通するものがあるだろう。両者には団体戦もあり、まさに「反射神経を競うゲーム」という意味では、競技かるたと対戦格闘ゲームは同じ地平にあるといってもいい。

ここまで読んでもらえれば、「ちはやふる」は対戦格闘ゲーマーなら他の読者とは違った部分で共感できる要素の多い作品であることがご理解いただけたはず。読めば、作中での千早の成長を目にして、それをヒントにゲームも上達するかもしれない。なお、ここではスペースの都合で触れることはできないが、千早と同じ高校のかるた部員達とのエピソードや恋の話などもあり、かるた以外でも見どころが非常に多い作品だ。フレーム単位のリアルな攻防に興味があるなら一読してもらいたい。

いもうとと会話するときのポイント

ライバルのクイーン・若宮詩暢に注目！

千早の倒すべき目標、クイーン・若宮詩暢（男性の競技かるた日本一は「名人」、女性は「クイーン」）は、試合のときの服装が異常にダサかったり（5巻）、風貌がまったく別人に変わってしまったり（8巻）と、かるた以外の部分で突っ込みどころが満載。いもうとも注目しているはずなので、話題にすれば盛り上がるはず。人気女性キャラの話題は基本中の基本だ。

競技かるたの映像を一緒に見てみよう

劇中で描かれているように、競技かるたの世界では一年に一度、日本一を決める試合が行われている。その模様はYouTubeなどの動画サイトで見ることができるので、いもうとを誘って一緒に見てみよう。うまくすれば部屋に呼ぶことも可能だし、画面が小さければ2人の距離もグッと近づく。誘いを断られてしまったときのダメージは筆舌に尽くしがたいが、それだけの見返りも大きいので勇気を振り絞って誘ってみては？

Bタイプのゲーマーにオススメする他の作品を紹介！

「ちはやふる」ほどゲームと共通点が多い漫画作品はほかにはなかなかない。そもそも少女漫画では、P.136で少女漫画を構成するキーワードとして紹介した5つの要素に含まれていないように、「勝負」というものに主眼が置かれた作品は多くはない（「ガラスの仮面」などは有名だが）。そこでここでは、ゲームの対戦相手が次々と変わるという部分、対戦格闘というジャンルが日本で独自の進化を遂げたという部分で共通する作品をピックアップし、Bタイプに分類されたゲーマー向けに紹介しよう。



「駅から5分」

●くらもちふさこ　●集英社　●1〜3巻

「駅から五分」は花染町という町に住むさまざまな人達の姿を描いた作品。1つの町という限定された場で、登場する人物が話ごとに次々と変わっていくストーリー構成は、誰が相手になるかわからないというゲームの対人戦と近いものがあるのでは。



「花よりも花の如く」

●成田美名子　●白泉社　●1〜7巻

能楽師の榊原憲人を主人公に、能の世界やそこにかかわる人々を描いているのがこの「花よりも花の如く」。能も日本発祥のものであり、舞台には独特の緊張感がある。対戦格闘ゲームにも同じような歴史や緊張感があり、似たところがあるといえるだろう。

こやく：それは画力の問題もあって、おっさんをちゃんと描ける人があんまりいないってのもあるかと。だから不思議とかっこいいおっさんばかりになってしまったりするんですよね。そうなると必然的に美人の奥さんという流れに。
せんぱい：ここまで話して、まったく主人公に触れてないのだが（笑）。
こやく：そうなんですよね。月海の恋の話とかアパートの取り壊しよりも、それ以外のことが話題になるという。キャラクターが強いというのも、男が読みやすい要素の1つかと思います。
せんぱい：月海、普通にかわいいからなぁ。あと蔵之介だっけ？　女装男子。俺はああいう気の強いいもうとが好きだけどなぁ。
あらけん：彼の場合、酸いも甘いも知っての女装ですけど……え、蔵之介が好きなんですか？
せんぱい：いや、誤解が生じそうだけど、ああいう"女の子"が好きなの！
こやく：しかしこの作品、いもうと達が好きかどうかはわかんないなぁ……というのがちょっとありますね（笑）。
せんぱい：たしかに。いもうとの食いつきどころがよくわからないかも。「あたい、枯れ専なの」とカミングアウトされても、涙が出ちゃう。

俺のアポロン、オマエのアポロン

せんぱい：ちょっと順番が前後しちゃったけど、ほかの作品についても語っていくとしよう。
こやく：「坂道のアポロン」は名作ですよ！
せんぱい：ごめん、じつはまだ「アポロン」がなんなのかわかってない。「仮面ライダーX」に「アポロガイスト（※6）」ってのが出てくるんだけど、そればっか頭に浮かぶ（笑）。少なくとも坂道にアポロガイストがいるような街からは引っ越しますね、俺は（笑）。
あらけん：こういった絵柄って最近流行ってるんですかね？　「のだめカンタービレ」もこうした線のしっかりした作品だったような。
こやく：流行っているかどうかはわからないけど、絵にもストーリーにも新しさがあって、注目されている作品ではありますね。
せんぱい：そういえば「BANANA FISH（※7）」っていう漫画があったけど、あれに近い感じがするかも。
こやく：どちらもストーリーがおもしろくて、男性でも読んでいる人が多いですし。
あらけん：自分も少女漫画って感じがあんまりしないと思ってました。
せんぱい：音楽をテーマに据えると、老若男女を問わず人気が出るのかも。音楽なら世代を選ばず理解できるからね。
こやく：そうですね。少女漫画のメイン的要素である「恋愛」以外に、話の見せ場を作ることができるので、男性が読んでも退屈しないんですよ。そういうところが強みですね。
せんぱい：「少女漫画」っていうくくりで語るような作品でもないのかもしれない。ただ、青年誌で連載したとして、同じように支持されるかどうかは疑問だけど。
こやく：確かに、青年誌の色ではないかも。連載する雑誌っていうのも難しいんだなぁ。ちなみに今回セレクトしている少女漫画は、「これぞ少女漫画！」っていう感じでもないですよね。男性でも読みやすい要素があります。
せんぱい：やっぱりゲーム雑誌の特集ですからね。それなりのフックがないと伝わりにくいかなと。これは自論なんですけど、男は恋愛だけを軸にされる物語だと飽きます（笑）。だから昨今、「君に届け（※8）」が流行っているのが不思議で。いや、俺も好きだけど（笑）。
こやく：なんで流行ったんでしょうねぇ。
せんぱい：最近の少女漫画で、あそこまで突き抜けた純愛ものがなかったからだとか、キャラクターが際立っていたとか、アニメがおもしろかったとか、いろいろ要素はあると思うよ。ただ、主人公の爽子の独特の魅力と、思いを寄せ

おにいちゃんたちのようごしゅう

【※3】こいつら100%伝説：戦国時代を舞台に姫と忍術道場の変態忍者3人が織り成すギャグ漫画。3人は「極丸（きわまる）」「満丸（まんまる）」「危脳丸（あぶのうまる）」という名が示すように、本当にヤバイ。あとデューク東郷にそっくりのターミネーターも登場し、物語に華を添えている。【※4】魔法陣グルグル：少年ニケと魔法使いククリが、魔王ギリを倒すためにさまざまな試練に立ち向かっていく冒険漫画。キタキタおやじは筆舌に尽くしがたい萌えキャラ。

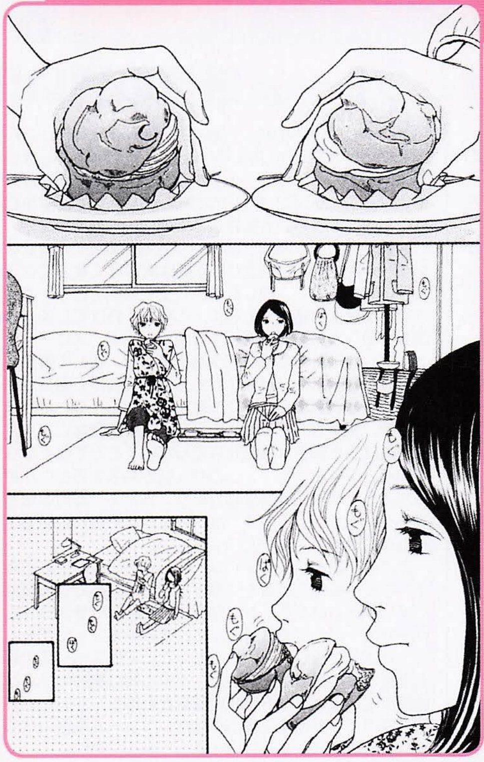
Cタイプ C-TYPE

ギャルゲー大好きゲーマーにオススメ

「女の子の食卓」



●志村志保子　●集英社（連載:Cookie）　●1〜6巻



毎回、女の子が！ 食卓で!? おいしいものを!!!!

「女の子の食卓」は、文字どおりに女の子と食卓を題材にした漫画。「食卓」とはテーブルのことではなく、ここでは「食べ物」に近い使われ方で、各話でなんらかの食べ物が、劇中で登場するキャラクターの感情を動かすきっかけとして使われている。連作短編の形をとっているので、どこからでも読み始めることができ、絵に癖もなく読みやすいので、少女漫画初心者にもオススメだ。

……とここまでは普通の作品解説。ここからは先のタイプ診断でCタイプに分類されたギャルゲー好きの諸兄向けに注目すべきポイントを解説していこう。

ギャルゲー好きが見逃せないのは、たくさんの女の子の登場する作品であるという点。各話ごとに主人公として登場する女の子が変わり、そのタイプもそれぞれ違うのだ。主人公は、大人びた友人へのとまどいを「りんごがキウイの熟成を早める」という話に重ねた女子小学生のちこちゃん（6巻「リンゴを一緒にいれたキウイフルーツ」）や、バレンタインデーに渡し損ねたチョコレートを、カレーに入れることで好きな相手に食べさせることができた女子高生、小松さん（5巻「チョコレートを入れたカレー」）といった女の子達で、それ以外にも女子中学生、女子大生に社会人と、登場人物の年齢層は幅広い。また、社会人は社会人で、さまざまな職業をカバーしているのも特徴だ。もちろん、ゲームの設定などでキャラクターのビジュアルとして重要な要素を占める髪型に関しても各種取り揃えられている。ロング、セミロング、ショートにツインテール、ひっつめ、前髪パッツン、おかっぱ……などなど、ありとあらゆる髪型の女の子が登場するのだ。つまり、読み進めていけば、好きな年齢層や職業と好きなルックスの組み合わせを探すことができるというわけ。登場キャラクターの多さをウリにしたゲームよりも、キャラクターの数は多い。さらにこの作品、現在も連載中なので、この先も登場人物はどんどんと増えていくのだ！　これはタカまる。

ゲームではキャラクターのビジュアル面だけではなく、ストーリーや、キャラクターの性格もまた重要。好みのルックスでなくてもゲームシナリオをとおして好きになってしまうことがよくあるのは、Cタイプに分類された諸兄なら日常茶飯事だろう。「女の子の食卓」は、登場する女の子の多彩さだけではなく、一話完結と短いなかで女の子達の心の動きを繊細に表現しているのも特徴の作品。いうなれば、面倒な日常シーンや複雑なフラグ管理なども不要（漫画だから）で、ゲームでいうところのイベントシーンのみを楽しむことができるようなものなのだ。イベントの種類も豊富で、泣けるもの、心暖まるもの、切ない気持ちになるもの、元気が出るものと、ゲームではこれほどまでにイベントのバリエーションのあるものはそうそうないだろう。しかもそれぞれのイベントは短いながらも密度の濃いものになっている。各話の細やかな感情表現は少女漫画ならではのもので、これまでにプレイしてきたゲームとは違ったあと味が残るはず。「女の子」と「食べ物」というどちらも嫌いであろうはずがないもの同士を組み合わせたこの作品。「ちょっとシックで心温まる話」が好きならぜひ一読をオススメしたい。ただ、ゲームではないためお気に入りの子を攻略できたりはしないので注意しよう。読後に攻略した気になれるかどうかは諸兄の想像力にかかっている。

いもうとと会話するときのポイント

もちろん食べ物の話をするの一択

作中に登場した食べ物を話題に、いもうとが食べたがったものを用意すれば好感度アップ間違いなしだ。3巻収録の「将棋道場のカップ焼きそば」に登場するカップ焼きそばのように入手も調理も簡単なものであれば楽だが、何を食べたがるかはいもうとしだいだ。うまくすればいもうとに料理を作ってもらうことも可能だが、その際はあまり下心が顔に出ないよう細心の注意を払おう。

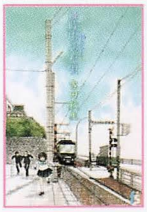
作中の扱われ方とは同じでも違ってもよし

作中に登場するカップの焼きそばであれば、すぐにでも買ってきていもうとと一緒に食べることが可能。ただし、いもうとにとってそれが作中と同様に「内緒の味だった」といったプレシャスな体験になるかどうかはわからない。まずは、一緒に食事をするという目標を設定してがんばろう。



Cタイプのゲーマーにオススメする他の作品を紹介！

ここで紹介するのは、もちろん女の子がたくさん登場する作品だ。少女漫画では、主人公が女の子の作品は「女の子の食卓」以外にも多く存在し、その場合、周りの友人達も女の子ばかりということもよくある。ここではそういったなかでも特に、舞台となる場所や登場人物の設定がゲームと重なるような、「想いが高まる」であろう作品を紹介しよう。Cタイプに分類されたゲーマーなら、解説文を読めば、ああこんな設定のゲームあるよね、と遊んだことのあるゲームが思い浮かぶはずだ。



「海街diary」

●吉田秋生　●小学館　●1〜3巻

鎌倉で暮らす年齢や性格もバラバラな4姉妹の生活を描いた作品。その叙情性は一部のノベル系AVGに近く、学園モノが好きな男性ゲーマーなら、末の妹・すずのクラスメイトである風太に、かつての自分を投影しながら読み進めるのもアリ。



「ことこと かるてっと」

●楠田夏子　●講談社　●1巻

「ことこと かるてっと」は舞台が京都にある大学の女子寮で、ゲームでいえば「館モノ」に分類される作品だ。登場する寮生達はもちろん女の子ばかり。生き生きと描かれる、そこに暮らす女の子達の人間模様を楽しもう。方言キャラ好きの諸兄も要注目だ。

る風早の爽やかさが度を越してすごかったってのにやられちゃったのかなぁ。
あらけん：風早になら、おれのいもうとを任せられるな。風早のほうがかわいいもの。
こやく：「風早にいもうとを」っていうのは新機軸な発想かもしれない。
あらけん：あの作品は男でも「女の子目線」で見ちゃうんですよね。だから「この娘、理解できないな〜」という感じにはならない。
こやく：そこが男女問わず人気のある秘密なのかもしれないね。
あらけん：以前、単行本で作者の方が、爽子は「孫」を意識していると書いてたような。孫っていうのは誰しも無条件に愛でられるものですから、この作品って実は等身大の女の子の気持ちで読むんじゃなくて、海とか山みたいな大きな視点から楽しむといいかもしれませんね。
せんぱい：なんだか話がでかくなってきた！
こやく：新機軸でしょう。

神秘のベールで包まれた少女漫画家という職業

せんぱい：さて、今回取り上げたなかで個人的に一番の謎だったのが「女の子の食卓」です。昔一世を風靡した男の恋愛バイブル「BOYS BE...」の女性版という認識でよろしいか？
こやく：その100倍すごいという認識でOKです!!
あらけん：毎回、主人公が違うんですよね？
こやく：そうですね。この作品はまぁ…ハデなところがまったくないので、説明しづらいんですけども。
せんぱい：きっと、「美味しんぼ」とも違うんですよね？
こやく：違いますね（笑）。登場人物の抱える問題を料理で解決するとか、そういうことでもないんですよ。「世にも奇妙な物語」で、たまにあるちょっといい話に近いかな。
せんぱい：なんとなく理解した（笑）。
こやく：感覚的にはそれに近くて、でも間違いなくもっとおもしろいんです！ ちょっと作品自体の話ではなくなっちゃうんですけど、自分が好きな少女漫画って、基本的に女の人が描いているものなんですね。そのなかでも「天才」みたいな人がいるわけです。で、人間を「男と女」「天才と凡人」という2軸に分けると、女の天才は男の凡才から一番遠いところにいて、すごいって思うんです。女でないと描けなくて、しかも天才の……っていう作品がコレなわけで。
せんぱい：その話だけ聞くとすごい作品ですね！
こやく：まぁ、本当は男が描いてるのかもしれませんけどね（笑）。
あらけん：それはおもしろいなぁ（笑）。
こやく：でも「これは女でないと描けない！」というのは少女漫画の醍醐味の1つかと。
せんぱい：少女漫画家って、結構謎に包まれている感じがしますよね。
こやく：謎ですねぇ。写真が出回っていない人、年齢も明かされていない人も多いです。
あらけん：少女漫画家同士の仲がよくて、夜な夜なパーティしている勝手な妄想してます！
せんぱい：少女漫画家さんと友達になりたい！ベタくらい塗りますよ!!
こやく：墨汁を髪につけながら@ぱんぱさん！

大きな女の子が大好き！

せんぱい：「ちはやふる」を対戦格闘ゲームに当てはめたのは秀逸だと思う。
こやく：フレーム単位の戦いですからね。競技かるた。
あらけん：この漫画は完全に少年漫画だけで育った人でも違和感なく読めるのがいいですね。あと、千早の背が高いというのも個人的にはポイント高いですよ。
せんぱい：大きい女性…熊井ちゃんか!?
あらけん：あああぁぁぁぁ―――っ!!!!
こやく：この作品は、少年漫画のおもしろさなんじゃないかと思うわけで。今回のなかでも、

【※5】枯れ専：おじさまに憧れを抱く女性のこと。「スーツ」「メガネ（老眼）」「白髪」「しわ」など、さまざまなパーツによるバランスを見て総合的なランクを判断するようだ。【※6】アポロガイスト：悪の軍団GODの大幹部。「アポロチェンジ！」の掛け声とともに人間の姿からアポロガイストに変身する。赤い鉄仮面のような兜をかぶり、Xライダーとほぼ同等の力を持つ強敵だった。そんな彼が坂道にいたら通報せざるを得ない。

Dタイプ
D-TYPE

歴史ゲーム大好きゲーマーにオススメ

「海月姫 ～くらげひめ～」



●東村アキコ　●講談社（連載：Kiss）　●1～4巻



三国志オタクはまやや様に敬礼！ ぬおぉぉぉぉ

「海月姫 ～くらげひめ～」は共同アパート「天水館」を舞台とした物語。天水館の住人は、全員がなんらかのオタク的嗜好を強く持った女性ばかりで、そんな自分達のことを「尼～ず」と称している。そこに住むイラストレーター志望の倉下月海（つきみ）が本作品の主人公で、彼女は自分で描いたクラゲの絵を部屋中に貼るほどクラゲLOVEのクラゲマニアだ。2年後の都市再開発により取り壊しにあう予定の天水館を、月海が知り合った政治家の息子、蔵之介と尼～ずの面々で力を合わせて守るというのがメインのストーリーになっている。ちなみに、尼～ずは「男を必要としない人生」をスローガンにしており、天水館は男子禁制（玄関に貼り紙がある）だが、蔵之介は女装している美青年のため出入りすることができる（ちなみに月海以外にはまだバレてない）。

ストーリーはもちろんだが、「海月姫」は天水館の住人達が曲者揃いであるのも見どころだ。月海のほかには、オーナーの娘で市松人形や着物のマニアの千絵子、ボーイズラブの人気漫画家ながら対人恐怖症で夜行性の目白先生、鉄道オタクのばんばさん、枯れ専（枯れたオジサンが好きな女子のこと）のジジ様と、みな、一風変わった趣味に傾倒している。

勘のいい読者諸兄なら気づいたかもしれないが、そう、もう1人語らなければならない人物がいる。それが「まやや様」だ。まやや様は三国志マニアで、ことあるごとに派手な動きをしながら奇抜な発言をするのが特徴。一人称は「オレ様」。さながら蜀五虎将軍の1人、張飛のようだ。趣味は特殊であるものの、おとなしい人物ばかりの天水館の住人にあって、そのキャラクターは非常に存在感があり、つい「様」をつけて呼ばないといけない気がしてしまうほど。まやや様の発言の一部を紹介すると、月海を助けた蔵之介を評して「三国志で言えばさしずめ呉の周瑜……いや蜀の趙雲…」（1巻）、またカフェのテラス席から夜景を眺めて「この光景はッ…董卓が火を放って燃えさかる洛陽のごとし～～ッ」（2巻）、白い大きな布が広げられているのを見て「白旗じゃーッ　馬超に白旗じゃーーッ」（4巻）、北京ダックを食べ損ねて「そんなことこのオレ様がそして天におられる関羽様が許すと思うてか!!!」（4巻）、といったもの。これはごく一部だが、これだけでもまやや様の特異性が感じられるのではないだろうか。歴史の知識があれば、こういった発言もより楽しめるはずだ。

また、まやや様のキャラクターは、動きや発言がおもしろいのはもちろん、「海月姫」という作品の中でも非常に重要な役割を担っていることにも注目したい。メインのストーリーは、もちろん主人公である月海を中心に進んでいくが、物語のテンポや勢いを作っているのは実はまやや様なので、さながら歴史を陰で支える立役者、諸葛孔明といった役どころだ。物語を読み進めていけば次にまやや様が何を言うか、どんな動きをするのかが気になってページをめくる手を早めてしまうはず。

歴史ゲームファンなら、天水館に集まったまやや様をはじめとする特殊な趣味や技能を持った尼～ず達が力を合わせて何事かをなそうとする姿を、水滸伝での梁山泊に集まった英傑達に重ねる……といった楽しみ方もできるだろう。そして少し余裕があったら、ぜひばんばさんにも注目していただきたいということを付け加えておく。

いもうとと会話するときのポイント

「ばんばさんてかわいいよね」と言ってみる

鉄道マニアのばんばさんは、強烈な天然パーマで頭がアフロのようになっているのが特徴のキャラクターで、一人称は「わし」。小柄で一見地味な存在だが、髪の毛がふすまに挟まったり、目白先生の原稿を手伝う際には墨汁が髪の毛についたりと、妙なエピソードが多い天水館のマスコットのような存在だ。そう、いもうとはマスコットキャラクターが好きなはず。ばんばさんの話題を振れば会話が盛り上がること必至だ！

「なんの仕事してるの？」と聞いちゃダメ！

これは1巻収録の第4話で「腐女子に訊いてはいけないランキング今週の第1位」に挙げられている質問。こういったランキングは作中にたびたび登場するが、参考になるかどうかはいもうとが腐女子かどうかによるので注意。ただ、腐女子に限らず誰にも聞かれたくない部分はある……ということは、いもうとと話す際にも心に留めておく必要があるだろう。

Dタイプのゲーマーにオススメする他の作品を紹介！

歴史ゲーム好きに向けてのオススメ作品はほかにもあるが、残念ながら上で紹介したまやや様のように登場人物自体が熱烈な歴史ファンだったり、台詞に歴史ネタを絡めてきたりといった作品はそうない。ここでは歴史ゲームのように、歴史上のある時代の雰囲気を楽しむことのできる作品、またゲームと同じように、歴史をさかのぼるといった内容の作品を紹介する。それぞれ歴史に興味がなくても楽しめるが、歴史知識のあるゲーマーならより楽しめるはずなので、ぜひこれを機に歴史に親しもう。



「コルセットに翼」

●もとなおこ　●秋田書店　●1～6巻

「コルセットに翼」は、19世紀末から20世紀初頭のイギリスを舞台にした物語。しっかりと時代考証がされているので、歴史ゲームのなかでも特にヨーロッパを舞台にしたタイトルが好き、というゲーマーならたまらないディティールの描写が満載の作品だ。



「おもいで金平糖」

●持田あき　●集英社　●1巻

食べると時代をさかのぼることができる不思議な金平糖が登場する連作短編集「おもいで金平糖」。過去の自分の好きな時代に行ってみたいと思ったことがあるゲーマーは、自分がその金平糖を手に入れたときのことを考えてみても楽しいのでは。

とりわけ少女漫画っぽくない作品ではある。
あらけん：絵柄とかは結構少女漫画っぽいところがあるんですけど、コマ割とかかっこいいんですよ。かるたの試合中の描写とかね。
こやく：あとは詩暢ちゃん最高ですよね！
せんぱい：何がすごいって、人気のある女性ライバルキャラを太らせたってのが度肝抜かれた。しかもまったく嫌味がない！
あらけん：それもキャラ愛なんでしょうねぇ。
こやく：「この人だったら急に太りそう！」っていう伏線もちゃんとありますし。
せんぱい：「見た目が変わるとパワーアップの法則」は少年漫画の十八番でしょう。やはり意識してると思うなぁ。
こやく：勝負が軸になっているのも少年漫画的で、千早は恋愛をあまり意識してないですよね。
せんぱい：千早はやたらと強くもなく、弱くもない感じがいいですね。成長の伸びしろを感じます。だから最近「AKB48」とか見てて思うのが、「男はがんばっている女の子を応援したくなる生き物」なんじゃないかなぁと。そしてそこに格差が生まれるのもリアルでよい。
あらけん：「ちはやふる」を読んだあとにいじめとか題材にした問題提起系の少女漫画を読むと、いじめの主犯に「おいオマエら！　まずちはやふるを読めよ!!」って言いたくなる。
こやく：千早もキラキラしてていいんだけどね、格ゲーでもかるたでもさ、すごい強くても実生活でまったく役に立たないのに必死になってる姿がいいよね。
せんぱい：まったく役に立たないってのが、なんか切なくていいですね（泣）。
こやく：知らない人が見たら、どっちも何やってるのか、何がすごいのかわかんない（笑）。
せんぱい：もう哲学みたいなもんですね。
こやく：あとこれも記事に書けなかったですけど、畳の裏から状況を透過して描いているのは、おそらく唯一無二の作品ではないかと。
あらけん：ああ！　確かに!!
せんぱい：畳をそんな風に使う漫画がほかにないというのもあるけど（笑）。

俺達の求める少女漫画の未来

せんぱい：んでは、最後に今回の企画の率直な意見を出し合って締めますか。
こやく：ゲームと少女漫画を絡めるってのはこれまでにないしいいんじゃないかと！
あらけん：今回ご協力いただいた出版社の方も、ちょっと苦笑いしてたような気もしてますが、「独自の切り口でどうも！」って感じでした。
せんぱい：ご理解いただきありがとうございます。今回紹介している少女漫画は、みんなに読んでもらいたいね。絶対オススメできます！
こやく：男性でも絶対おもしろいです！
せんぱい：なんかこの勢いで、ウチでも少女漫画を連載したくなっちゃいましたよ。
こやく：漫画賞とか設ければ、いもうと世代からたくさん応募がきますよ！　つまり「いもうとと漫画を読む」という夢から「いもうとと漫画を作る」という新機軸が実現します！
せんぱい：いもうとの担当になるんですね!!
あらけん：ペンとチョコレートだ!!
せんぱい：つまり「作家」であり「いもうと」でもある。「俺のいもうとの漫画がおもしろくないわけがない」ですか!?
こやく：最高ですね。「いもうとと打ち合わせ」「いもうとと取材」。
せんぱい：「いもうととファミレス」「領収書で落とせる打ち合わせというかメシ」。
あらけん：「いもうととはじめての共同作業」。
せんぱい：全部仕事ですよ！　狂ってる!!
あらけん：僕らの未来が見えたかもしれない。悩むいもうとの力になってあげられるなんて、たまんないものがありますな。
こやく：いもうとが漫画家だったら一番いいってことで（笑）。

おにいちゃんたちのようごしゅう

【※7】BANANA FISH：日本漫画史に残る名作と名高い、吉田秋生作の少女漫画。とはいえ、話はかなりシリアスで、謎の言葉「バナナフィッシュ」をめぐり、数々の団体や民族、果ては恐るべき科学兵器プロジェクトの存在が明るみに出てくる。【※8】君に届け：コミックス累計1000万部を発行する椎名軽穂による少女漫画。見た目がコワく、内気な性格の主人公・爽子がクラスメイト達と打ち解けて、友情の大切さ、恋愛の難しさなどをとおし成長していく。

ゲームクリエイターが見た！ 感じた！ 機動戦士ガンダムUC［ユニコーン］の世界

MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

国内外のさまざまなエンターテイメント作品に影響を与えてきた「ガンダム」シリーズ。その最新作である本作は、「機動戦士ガンダム」から続く宇宙世紀が舞台ということで、世代を超えたガンダムファンの期待を一心に背負い制作された。その第1話である「ユニコーンの日」を見て、何を思い、何を感じたのかを「ガンダム」を愛する6人のゲームクリエイターが語る！

機動戦士ガンダムUC［ユニコーン］1
●発売中 ●バンダイビジュアル
●DVD:¥3,990（税込）／Blu-ray:¥5,040（税込）

今回のテーマ

「ガンダム」好きなゲームクリエイターに「ガンダムUC」第1話の感想を聞いてみた！

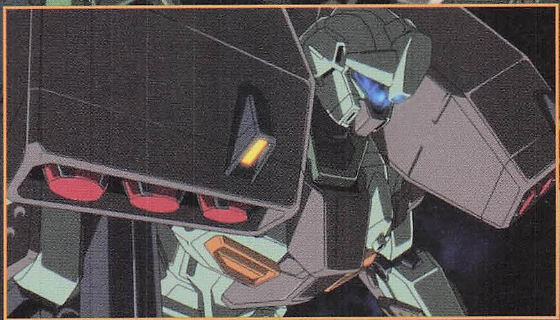
極限まで作り込まれた音と映像で、新たな宇宙世紀の物語を世に出したOVA「機動戦士ガンダムUC」第1話。今号では、そんな「機動戦士ガンダムUC」に心を奪われたゲームクリエイターの方々からいただいた、第1話の感想コメントを掲載していく！

原作小説は読破済みで、劇場公開時にカトキハジメさんと見に行き、熱く語り合いました。**読んでも観ても泣けるガンダム**です。第1話は**ユニコーン起動時のシーンが感動的**で、バナージのセリフと起動のSEが個人的にツボ。ブルーレイで5回見ました。



バンプレスト プロデューサー 寺田貴信
『スーパーロボット大戦』シリーズのプロデューサー。現在は『Another Century's Episode : R』を制作中。

大感動しました！　特にコックピット内の描写のカッコよさには身が震えました。宇宙空間での戦闘がどれくらい激しく目まぐるしく展開されていくのか、**スタークジェガンとクシャトリヤの息もつかせぬ戦闘**など、見どころが満載でほんとにもう大満足です。**早く第2話が見たい！　待ち遠しい！**　僕個人としては、昨年末に発売したPSP『機動戦士ガンダム　ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS』でユニコーンのMSとキャラを収録したのですが、実はこの作品、アニメに先駆けてアフレコさせていただいていたんです。ゲーム用のアフレコ当時は、実際の映像がどうなるかわからなかったので、実際にアニメの完成版を見たときの感動はひとしおでした。「機動戦士ガンダムUC」の映像を見て、興味が沸いた方は、ユニコーンガンダムもクシャトリヤもプレイできるので、ぜひゲームの方も遊んでみてもらえると嬉しいデス。



バンダイナムコゲームス プロデューサー 広野啓
PSP『ガンダムアサルトサヴァイブ』をはじめ、ここ数年で数多くのガンダムゲームを手がけてきた若手プロデューサー。

GUNPLA INFORMATION

今月の新作はコレ！

1/144サイズのガンプラ「HG（ハイグレード）」シリーズに、いよいよ今月からAW（アフターウォー・「機動新世紀ガンダムX」の世界）も参入し、ガンダムXが約14年ぶりに新キットとして登場する。さらにTV版ウイングガンダムも、MG（マスターグレード）で新発売!!



▼HGシリーズの新展開「HGAW」第1弾は、主役機のガンダムXが立体化！
▲ガンダムX最大の特徴であるサテライト・キャノンの展開も再現可能だ。

HGAW 1/144 ガンダムX
●発売中 ●バンダイ
●¥1,890（税込）
●スケール：1/144



▼カトキハジメ氏の手で再構築された、スタイリッシュなフォルム。
▲搭載されたロック機構のおかげで、バード形態への変形もカッチリ決まる。

MG ウイングガンダム
●4月下旬発売 ●バンダイ
●¥4,200（税込）
●スケール：1/100

ガンダムこぼれ話
ここでは、東京国際アニメフェア2010のステージで語ってくれた、水島監督やメインキャスト5人の意気込みを紹介！　「観客のみなさんを驚かせる仕掛けもあります。スタッフ・キャストにも恵まれ、全力で作っていますのでよろしくお願いします」（水島）、「劇場版が迫ってきていてドキドキしてますが、みなさんから映画への熱い期待をいただいたので、気持ちを高めて収録にのぞみます！」（宮野）〈次ページへ続く〉

実在感のあるモビルスーツのコックピットから見る、奥行き感のあるコロニー内部の緻密な構造、無重力・低重力で起こる「さもありなん」な光景を見ているうちに、気がついたら宇宙世紀の世界に完全に没入していました。

バンダイナムコゲームス ディレクター 井崎夏樹

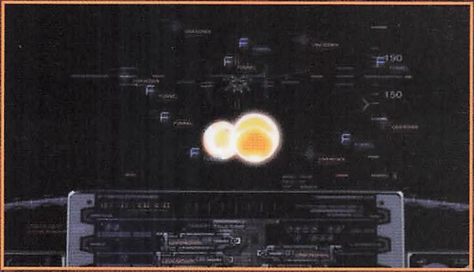
『エースコンバット』シリーズでリアルな戦場を描いてきた、バンダイナムコゲームス所属のディレクター。



事前情報はできるだけシャットアウトしていたので、冒頭の戦闘シーンから飲み込まれていきました。特に印象に残ったのはコクピット描写へのこだわりです。「パイロットに不必要な情報を省きつつ、見せるべきものを見せる」を十二分に堪能しました。制作スタッフのみな様、続きの完成を楽しみにしております。

フロム・ソフトウェア プロデューサー 後藤広幸

バンプレストとフロム・ソフトウェアが制作した、PS2『Another Century's Episode』シリーズでプロデューサーを担当。

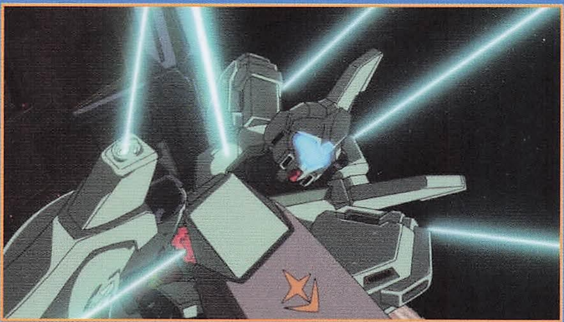


ガンダムといえば、すべてのロボットもののお兄さん的存在かと思いますが、そのらしさといいますか、純度みたいなものが詰め込まれた作品だと感じます。偉大な先達として、これからも期待しております!

フロム・ソフトウェア プロデューサー 鍋島俊文

『アーマード・コア』シリーズに初代から携わってきたプロデューサー。最新作『アーマード・コア5』を制作中。





なんといってもクシャトリヤが格好いい! ニュータイプ向けトンデモ最終チート兵器ってな位置づけではなく、スタークジェガンが単機で善戦できてしまうくらいの強さ、という位置づけが程よい緊張感をもたらしてくれて素晴らしいのです。オールレンジ攻撃も四方八方に撃ちまくって瞬時に敵部隊一層、なんてお手軽感はなく、ありったけのファンネル総動員で一機の敵をボコ殴り、という必死な堅実さが健気で素敵。ついうっかりがんばり屋さんのマリーダたんに萌えてしまいます。

ニトロプラス シナリオライター 虚淵玄

『沙耶の唄』や『続・殺戮のジャンゴ』のシナリオなど、主にPCゲームを舞台に活躍しているシナリオライター。

GUNDAM NEWS

東京国際アニメフェア2010で劇場版「機動戦士ガンダム00」の新キャラクター発表!

実に「機動戦士ガンダムF91」以来、19年ぶりとなる「ガンダム」シリーズの劇場版最新作「機動戦士ガンダム00 -Awaking of the Traillblazer-」。その新キャラクターや新作カットを用いた予告映像などが、東京国際アニメフェア2010のスペシャルステージで発表された。新キャラクター、デカルト・シャーマン役の勝地涼氏は、ステージ上で「早くガンダム00ファミリーになれるようにがんばります」と意気込みを語った。



▲監督の水島精二氏、キャストの宮野真守氏、三木眞一郎氏、吉野裕行、中村悠一氏、勝地涼氏が登壇した。

▼▶ソレスタルビーイングによる武力介入の末、ついに力に頼らない社会を選択するに至った人類だったが、再び彼らの前に危機が訪れる。TVシリーズの2年後を描く劇場版「ガンダム00」では、刹那が乗るガンダム・ダブルオークアンタをはじめとする新型MSや、新たな純粋種のイノベイダー、デカルト・シャーマンも登場。ソレスタルビーイングの最後の戦いが、ついに今年の9月に劇場で公開される!





MOVIE

劇場版「機動戦士ガンダム00 -Awaking of the Traillblazer-」

●9月公開 ●原作:矢立肇・富野由悠季、監督:水島精二、脚本:黒田洋介 ●キャスト:宮野真守、三木眞一郎、吉野裕行、神谷浩史、勝地涼

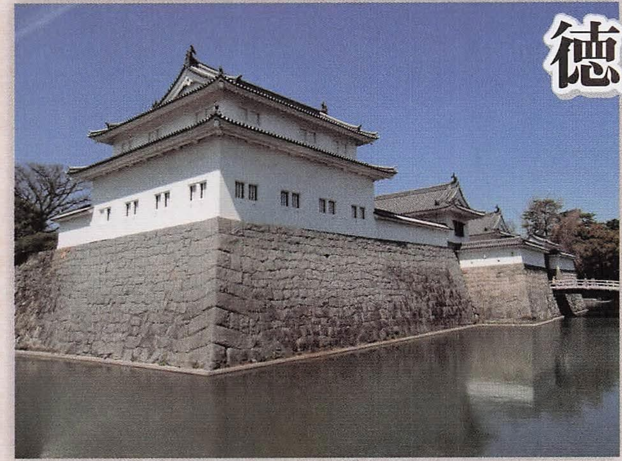
ガンダムこぼれ話

「僕もテンションを上げてアフレコに臨みます!」(三木)、「アレルヤの長い長い自分探しの旅にも答えが出る気がします。みなさんと一緒に楽しみたいです」(吉野)、「グラハムは活躍します! アフレコは掛け合いが大切なので、勝地さんとのアフレコを楽しみにしています」(中村)、「この作品は正義・悪・平和とは? というしっかりとしたテーマが根底にあって、現代の世の中に置き換えられる作品だと思いました」(勝地) 今後も情報が入りしだい掲載していくのでチェックしてほしい!

電撃ゲームス的！ 戦国城めぐり
諸国漫遊旅企画

第八章◆駿府城

日本各地に点在する、戦国武将達に縁ある城や史跡などを紹介していく本コーナー！　今回は、天下人・徳川家康が最期を迎えた場所“駿府城”をピックアップしてお届けしていこう!!



駿府城

行き方　JR静岡駅から徒歩15分程度で到着する城跡で、府中城や静岡城と呼ばれたこともあった。天下人・徳川家康が大御所時代に居城としたことで有名。

▶駿府城近隣のスポット

静岡浅間神社

賤機山（しずはたやま）のふもとにあり、駿河地方の総社として信仰されている神社。“静岡浅間神社”とは総称で、神部神社、浅間神社、大歳御祖神社の三社を指す。なかでも60年の歳月と当時の金額で10万両を投じて作られた社殿群が圧巻。国の重要文化財となった建築物も多く残る。なお、賤機山は市街地にほど近く、駅から路線バスなども出ている。

臨済寺

今川家の菩提寺で、家康が人質のときに住職から学問を学んだと伝わる部屋があることでも有名。この部屋の様子は、駿府城にある東御門の内部（参拝可能）でも再現されている。そもそもこの寺は、駿府城下に火がかけられた際に焼失したが、その後、天皇の勅命を受けた家康が再建。現在も残る本堂は、その当時に復興されたものだ。

賤機山公園

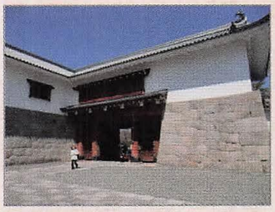
JR静岡駅北口より、駿府浪漫バスに乗り“浅間神社”で降りれば到着。賤機山は桜の名所としても知られており、浅間神社境内から山頂へ向かうと、その参道沿いにズラリと並ぶ約1000本のソメイヨシノが参拝客を迎える。公園内には、国指定史跡となる賤機山古墳も。内部に入ることはできないが、外から石の棺などを見ることができる。

徳川家康・縁（ゆかり）の地“駿府城”

江戸幕府を開いた徳川家康が、将軍職を退き駿府へ移り住むことになったため、それまでの駿府城の設備を強化する必要があり、大規模な拡張・修築工事を行うことになる。これにより駿府城の本丸の北西には、五層七階建ての豪華な天守閣が完成。三重の堀を持つ輪郭式の平城となった。やがて、江戸と並ぶ政治の中心地となり、重要な役割を持つ城へと成長をとげる。現在は本丸や天守閣はなく、堀や門などが残るのみ。

ココに注目！①　徳川家康が城の天守閣を築く

駿河国は今川家に次いで武田家の支配に置かれるが、武田家が滅亡すると甲斐・駿河は徳川家康のものとなった。駿河国を領土の1つとした家康は、天正13年（1585）から駿府城を居城と決め、4年がかりで築城し直す。そのときに初めて、約55m×48mという巨大な天守閣が作られ、それは城閣史上最大規模のものとなった。だが翌年、関白となった豊臣秀吉の命で家康は関東に移封されてしまい、新しくなった駿府城での生活は短期間に終わる。



◀東御門にある櫓門。焼失後に再建されたもので、白塗りの壁が美しい作りだ。



駿府公園内にある紅葉山庭園

駿府城の本丸跡や東御門などが残る駿府公園には、四季折々の風情を見せる“紅葉山庭園”がある（入場料は大人¥150）。庭園内には、4種類の庭に駿河国の名勝地が再現されており、併設されている茶室と喫茶店の利用も可能だ。ちなみに茶室は予約が必要だが、利用客がいない場合は室内を自由に見学できる。また喫茶店では、銘茶や和菓子が食べられるので休憩にピッタリだ。

ココに注目！②　“天下普請（てんかふしん）”によって修築されるが焼失

天下を掌握した徳川家康は、江戸幕府を開く。それから将軍職を退くと大御所となり、駿府城を居城と決める。その際、大御所の城としてふさわしいものにするべく、“天下普請”として全国の大名に改修を命じる。慶長12年（1607）に本丸は完成するが12月に出火し、御殿をはじめとする大天守閣などが焼失するハプニングも……。その後、13年に本丸御殿、15年に天守閣が無事に完成。現在も駿府城の石垣には、その当時の様子を示すような刻印が残る。



▲駿府公園を取り囲む堀。春先になると、たくさんの桜の花が見事に咲き誇る。



▼石垣には、“天下普請”の工事を物語る刻印が残る。いろいろ探してみるとおもしろいかも？

知っ得！ 駿河国と今川義元の関係

駿河国を領し、戦国時代に活躍した大名

今川義元とは、戦国時代に駿河国（現在の静岡県中部）を治めていた大名。駿府城は徳川家康の最後の居城だが、彼が駿河に入る前、駿河を領していたのは今川家で、駿府城を語るにあたって、今川義元は知っておきたい重要人物の1人だ。義元は今川家9代目の当主にあたり、領内の政治だけではなく外交にも優れ、領地の拡大に成功。今川家の最盛期を築き上げるが、北条家や織田家との対立などもあり、義元の死後は急速に弱体化の道をたどる。ここでは、今川家衰退の決定打となった織田家との戦いに注目してみよう。

織田家との戦い① “小豆坂の戦い”

岡崎城に近い小豆坂（現在の愛知県岡崎市）で起こった、今川家と松平家の連合軍と織田家による合戦。天文11年（1542）と17年（1548）の2回起こったとされる。三河を治めていた徳川家康の祖父・松平清康の死後、領地拡大を狙う今川義元と織田信秀が介入し、大きな戦いへ発展する。その2度目となる合戦時、家康は今川家の人質となる。

織田家との戦い② “桶狭間の戦い”

永禄3年（1560）に尾張国桶狭間で起こった、織田信長と今川義元の間で行われた合戦。両家は信長の父の代から領地を争う関係で、小豆坂の戦いで敗戦した織田方は勢力を縮小。桶狭間の戦いも、2万もの大軍を引き連れて侵攻する今川軍に対し、織田軍は2千余り。だが、精鋭に斬り込まれた義元は討ち取られ、織田軍が見事な逆転劇を収める。

ちょっとした豆知識 1

2007年は、徳川家康が大御所として駿府城へ入城してから400年という記念すべき年にあたり、“大御所四百年祭”が開催された。そのイベントを記念して、家康に縁ある駿府城の跡に双葉葵の小径を整備したらしい。駿府公園内には、そのことを示す看板が残されているほか、家康像や本丸跡などの石碑もあり、家康に関連するさまざまな見どころが用意されている。東御門にも入れる（入場料は大人¥200）ので、ここで大御所の気分を味わってみるのも一興だ。

第七回 人物絵巻 徳川家

264年間にわたって君臨した徳川家。その初代当主・徳川家康が幼少期から青年期、そして晩年を過ごしたのが駿河国（静岡県）だ。ここでは、家康と駿府城に関連する出来事についてまとめてみた。

ポイント① 人質として駿河国へ

三河国岡崎城城主・松平広忠を父に持つ家康（当時の名は松平竹千代）は、大勢力である今川義元のもとへ人質として送られることが決まる。だが臣下の裏切りにあい、織田信秀のもとへその身を預けられてしまう。その後、無事に今川家へたどり着くと、19歳までの12年間を今川氏のもとで人質として過ごし、今川と織田の桶狭間の戦いでは、今川軍として兵を率いて戦った。

ポイント② 武田氏滅亡後、駿河を領す

義元の死後、家康は今川家から独立。隣国の当主・武田信玄とは友好関係を築くが、一方的に協定を破棄されたうえ領土の侵攻を受けて敵対関係となった。人質時代の縁もあり、信長の協力を得て武田軍と戦い、長篠の戦いでは織田家との連合軍によって武田軍に勝利。その後も武田軍を徹底的に攻め続ける。そして武田家征伐の功績により、信長から駿河国を与えられるのだった。

ポイント③ 駿府城で最期を迎える

慶長10年（1605）に将軍職を息子の秀忠に譲った家康。そして翌年に駿河国を"大御所政治"の拠点と定め、駿府城を居城とする。その身を駿河に移した家康は、城の修築や治水事業などに取りかかり、現在の静岡市の原型を作り上げた。表面上は将軍職を秀忠に譲った家康だったが、実際は以降もその権力を保持。その結果、駿河は江戸をしのぐほど栄えていき、黄金時代を迎える。

静岡駅付近で見られる家康像



◀竹千代像
JR静岡駅北口広場にある。家康が駿府城への入城400年を記念し、平成19年に造られたもの。



家康像▶
竹千代像近くにある像。国道1号線沿いの静岡中央郵便局のそばにたたずむ。





◀▲家康像とみかんの木
本丸跡の付近には、家康像とみかんの木がある。この木は家康が植えたものとされ、県指定の天然記念物となっている。



徳川家康

長期にわたり人質となっていたため、思慮深く忍耐強くなった。ゲームでは槍と大筒が一体化した武器を使い、敵を攻撃。家臣団とともに天下を制する道を進む。

戦国無双3

●コーエー ●Wii
●発売中（2009年12月3日発売）
●¥7,140（税込） ●ACT

駿府城と徳川家康の歴史

年	出来事
天文18年（1549）	家康が人質として駿府で過ごす
天正14年（1586）	家康が公式に駿府へ入る
天正17年（1589）	駿府城の天守閣や二ノ丸が完成する
慶長13年（1608）	本丸御殿などが完成する
慶長15年（1610）	天守閣完成
元和2年（1616）	家康75歳で死去
寛永12年（1635）	城下より出火し、天守閣などが焼失
宝永4年（1707）	大地震で石垣が倒壊。さらに、建物の3分の1が焼失
安政元年（1854）	地震によって、ほぼ全壊する
安政4年（1857）	修復工事が始まり安政5年に終了
平成元年（1989）	復元された巽櫓が完成する
平成8年（1996）	復元された二ノ丸東御門が完成する

家紋を知る! 長期間絶対的な権力を保つ



葵紋（三葉葵）は、関ヶ原の合戦を経て家康が江戸幕府を開いてから、260年近くも権力を保った家紋。徳川家の祖先が賀茂神社を信仰し、祭礼で二葉葵が使われたことがこの家紋の始まりだとされる。

現地へ突撃レポート! 戦国に触れたくて 第六回

春の気配を感じた駿府城

戦国武将に縁ある地を、直接レポートする本コーナー。前号に引き続き多忙な編集・男塾先輩に変わり、担当ライターが1人で行って来ました。新幹線内から見える富士山にテンションを上げつつ、無事静岡に到着。そのまま一直線に駿府城を目指すと、外堀の周りに何やらひと際目を引く石像が……！　思わず激写したわけですが、この正体は本ワサビでした。静岡はお茶のイメージが強かったのですが、ワサビでも有名なんですね。城の周囲に像を作ってしまうほどに（笑）。そして門をくぐって中に入ると、近所の人の散歩コースらしく、たくさんの人で賑わっていました。ちょうど桜が八分咲きだったので、みなさん花見中。楽しそうにお酒を飲む人達を横目で見つつ、私は重度の花粉症のせいで泣きながら帰りました。



▲最初はわからなくて、二度見してしまいました。とりあえず幼虫とかじゃなくてよかった……。



▲取材の次の日ぐらいが"静岡まつり"だったため、公園内はテントだらけ。イベント当日だったら、出店とか楽しめたのに……悔しいです!!



▼紅葉山庭園内の喫茶店で、ティータイム。これで¥500なのですが、とろけるかと思うほどおいしかったです。

JR静岡駅でゲットしたお茶の入浴剤を1名様にプレゼント!

静岡県＝お茶ということで、駅構内のお土産屋で購入した"お茶の入浴剤"をプレゼント！　香しいお茶のニオイに、アナタも包まれちゃおう♪　応募方法は、ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記の宛先まで!!



宛先 〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

ちょっとした豆知識 2

静岡県では、毎年4月の第一土曜と日曜を中心に"静岡まつり"が開催。今年は第54回となっており、4月2、3、4日に行われた。そもそもこの祭りは、400年以上もの伝統がある静岡浅間神社の"廿日会祭"に呼応して昭和32年からスタート。芸能人などを大御所役に抜てきした"大御所花見行列"が中心の華やかな祭りとなっている。「徳川家康が駿府で、家臣を連れて花見をした」という故事に習い、今でも多くの市民に親しまれている。

読者様のページ

カラーほうる

COLOR HALL

〜総天然色絵画頁〜

読者様のカラーイラストを紹介する、毎度おなじみの当コーナー。今回は何やら、採用した絵にかたよりが……？



▲高知県　ミモ様：023：「『FE』新作、発表ないかなぁ」とコメントが。完全新作は3年前の『暁の女神』以来か……そろそろ来てもおかしくないですかねぇ。



◀山梨県　阿澄ユイ様：082：時間がなくて見れなかったんですよねー、「マクロスF」。ヒマができたらまとめて見たい作品です。



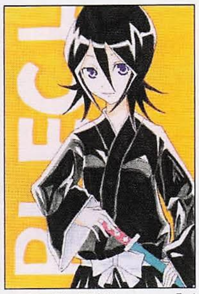
◀宮城県　鷲生香采様：056：『ゴッドイーター』クリア後は水着でフィールドに出かけているとか。戦場なのになんて無防備な（笑）。





▲東京都　ごがちょ様：046：「これはうまい」と店員一同を感心させた1枚。『ワンダープロジェクトJ2』が携帯アプリに移植される記念に描いたそうです。

◀群馬県　ハル様：043：さりげなくネコ耳を装備してるのがいいアクセントになってますね。それにしても胸でけー……あ、いや、失礼しました（汗）。



▲長野県　雪夢様：041：「ブリーチ」のルキアですね。ハリウッドで映画化するそうですけど、キャストどうなるのかなあ。



▲愛知県　ラッコ丸様：077：釘宮ボイスのマルタもいいけど個人的にはアリスがお気に入り。あの腹黒さがいいですね（笑）。



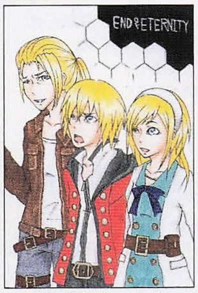
▲栃木県　雷斗様：061：節子、それ『ルミナスアーク』ちゃう、ボーカロイドや（笑）。一瞬新作が発表されたかと思いました。



▲和歌山県　木口仁様：083：『ルーンファクトリー3』のカリンにイヌと呼ばれてご満悦だとか。濃い趣味だなあ（笑）。



▲北海道　SioRi様：085：ジュディは『TOV』で一番カッコいいキャラだと思います。犬と一緒に世界を放浪とか憧れます。



▲三重県　黒子様：086：『EoE』にハマり中の黒子様。ヴァシュロンの某イベントで爆笑したそうです。あれは私も笑ったなあ。



▲長野県　美倖ゆうあ様：064&降見ウルモ様：079：『闘神伝』には弟がハマってて、よくボコボコにされてました（笑）。



▲山口県　黒子ダイル様：049：PSP版のオリジナル衣装を着たミク。春らしくていいですね。あとネギを持たせてるのも好印象。



▲滋賀県　B・勇気様：029：服の描き込みの細かさに感心。胸元のレースから服の縫い目まで、よく描けてると思います。



▲静岡県　睦月新吾様：016：「フュリーじゃなくてパオラ姉さんですw」とコメントが。うん、一瞬わからなかった（笑）。



▲静岡県　瑠璃丸様：039：志望校に無事合格されたそうで、おめでとうございます。これでゆっくりゲームを楽しめますね。



▲静岡県　ぜろやり744改めzeroyari様：001：『世界樹Ⅲ』のメディック未登場に驚いたそうで。職業全部変わったからね。



▲神奈川県　白色レグホン様：042：PCソフトのミクを持っているけど、音楽編集は無理だったとか。難しそうですからねー。



▲栃木県　前田ヨースケ様：087：最近「ワンピース」熱が再発したそうです。連載13年目だし、そういう人も多いのかも？

初台ゲームほうる店員が選ぶ　お気に入りの1枚

リューヤの1枚



◀北海道　羽津矢るう様：088：柔らかい印象のタッチと、水彩の淡い色使いが気に入りました。絵も普通にうまいしね。次は白黒イラストを見てみたいので、ひとつよろしくお願いします！

マスの1枚



◀大阪府　遠野いずみ様：067：『イース』シリーズはなぜか『Ⅲ』にハマってしまいました。シリーズ唯一の横スクロールアクションなんですけどね。『Ⅰ・Ⅱ』は最後のダンジョンでいつも泣きます。

カナの1枚



◀千葉県　山の田んぼ様：069：こんなかわゆい表情で見つめられたら、本当はらんまが男だってこと忘れてしまいます！　カラーイラストでの投稿は初めてとのことですが、色合いも質感も素敵です♪

ハルの1枚



◀新潟県　プンチョ様：004：繊細なタッチでいて、この迫力ときたら！　一瞬で目を引く作品でした。こ……怖い！（笑）。紫のカラーがツボです。ブルーレイディスク版の特典の花札が欲しいです。

というわけで今回は、みっくみくなイラストが数多く掲載されたわけですが……あ、別に意図的に初音ミクを選んだわけじゃありませんよ。送られてきたイラストになぜかミク絵が多かっただけなんです。私も担当編集と2人で「なんで今月はミクがこんなに？」と首をひねっておりました。一瞬、投稿者様がツイッターでも使って打ち合わせたのかな、とも思いましたが、PSP版の新作が発表されたからだよね、常識的に考えて。というわけで少々かたよってしまいましたが、たまにはこんなこともあるんだねー、くらいの温かい目で見ていただければ幸いです。（リューヤ）

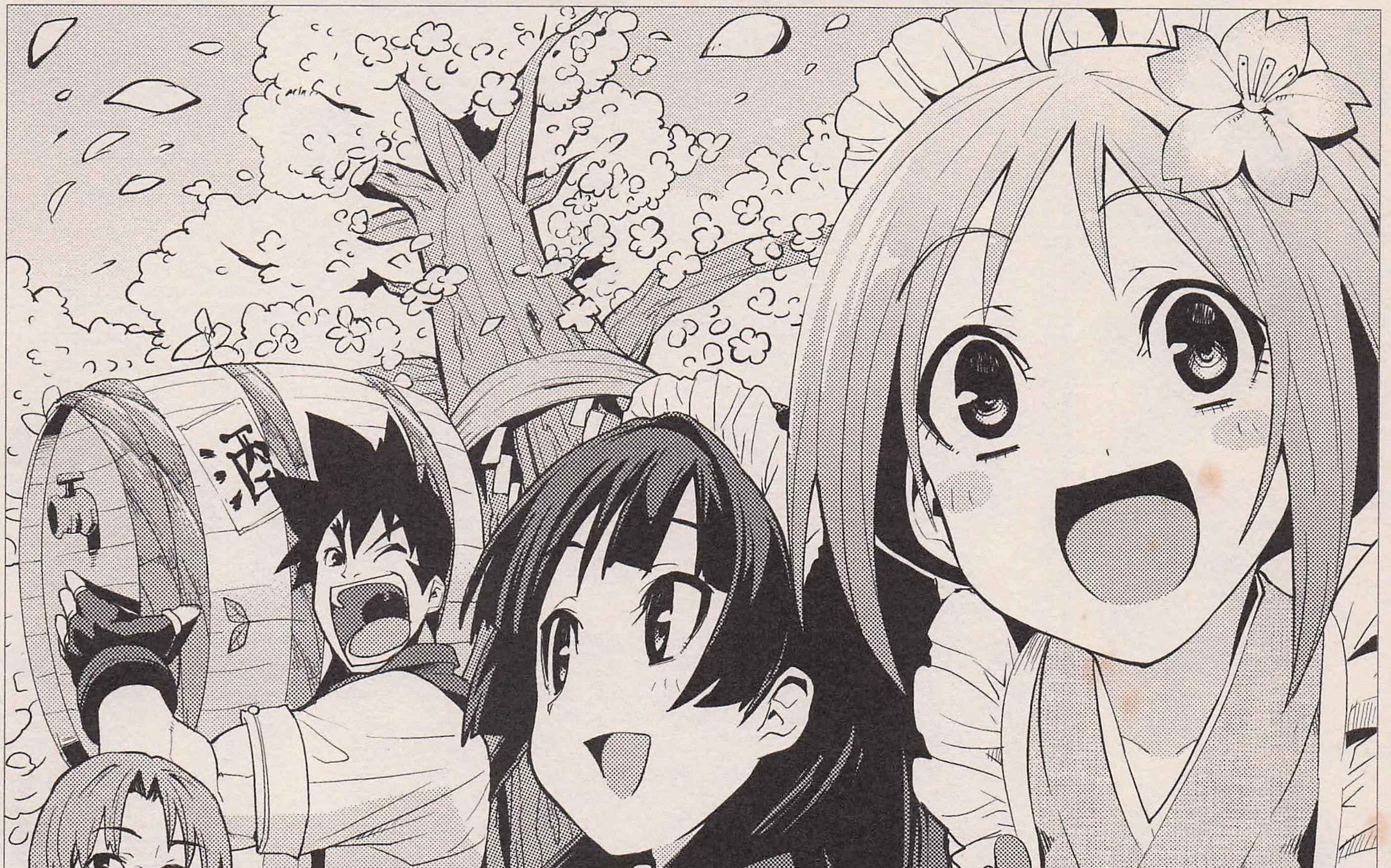
ここでは投稿時のお約束について解説。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.153の住所（またはメールアドレス）までお送りください。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN（ゲームほうるナンバー）といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様にポイントを加算するランキングについてなど、詳しい注意点もP.153に書いてありますのでご一読をお願いいたします。（リューヤ）

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

「花見して　ゲームできれば　春は幸せ　されどいそぎて　花の散るらむ」。やっと咲いたと思ったら桜はすぐに散ってしまいますね。PS3用の『四季庭』あたりでお花見と洒落込むのがいいのかな？



イラスト／しゅー

読者様の投稿作品を愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

GAME HALL

第7回



接客業やライターには、盆暮れの休みはありません。よってゴールデンウィークに休めるはずがあろうか、いや、ない（反語）。というわけで、店員一同は世間様がお休みの間でもかまわず働き続ける予定です。合掌。



電撃ゲームスVol.6の「聴きすぎ♪ゲームミュージック」で『テイルズ オブ レジェンディア』のサントラを紹介しましたが、ゲームも始めてみました。ちょこちょこ進めて、やっと終盤です。友達の「曲を聴くためにダンジョンに入ったまま、放置した」というエピソードどおり、ゲームをプレイしていても音楽に聴き惚れちゃいますね。それに加えて、キャラクターのエピソードもたくさんあってドラマチック。戦闘ではジェイを使っていました。トリッキーで楽しい！　（カナ）

ゴールデンウィークも開店します!!

ハル：えー!?　お休みないんですか!?
カナ：せっかく遊びに行こうと思って、いろいろ準備してたのに……。
リューヤ：気持ちはわかります。私も友人と宇都宮ギョウザ食い歩きツアーにでも行こうかと考えてましたし。でもねえ……。
マス：なんだよ店長、歯切れが悪いな。
リューヤ：いや、次回の投稿ハガキの締切が4月30日なので。ということは、原稿の締切がゴールデンウィークと丸かぶりになって、遊ぶヒマはなくなるというわけです。
中川：それがライター業のキツいところですよね。仕事が不定期なので、友人と休みが合うことはまずありませんから。
リューヤ：そういうことです。新人さんにはつらいと思いますが、スパッと諦めて読者コーナーの内容説明をお願いします。
ハル：はーい。えーと、当ページはゲームネタやアニメの話などのオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。
マス：オタ要素がある話題ならなんでも取り扱っていますので、お好きなことを綴ったハガキやメールを、P.153で紹介している各コーナー宛に送ってください！
カナ：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛が籠っているかどうかで判断していますので、どうぞよろしくお願いいたします♥
中川：……ところで店長、どうせ宇都宮に行くなら、栃木県の投稿者様とギョウザ食い歩きオフ会をやってきたらどうですか？
リューヤ：い、嫌だ！　そんなニンニク臭いオフ会は絶対にイヤだーっ!!

初台ゲームほうる 店員のご紹介

■店長 リューヤ



『オブリビオン』以来、すっかり洋ゲーの魅力にハマってしまった店長のリューヤです。最近は洋ゲー好きの担当編集から助言を得つつ、次にやるゲームを物色していました。で、先日やっと『オブリビオン』のメインクエストを片付けたのを機に、次のゲームを始めました！　友人から借りてきた『プロサッカークラブをつくろう！　ヨーロッパチャンピオンシップ』を！　……いや、ワールドカップが始まる前に各国主力選手の名前と能力を覚えておきたかったもので（編注：洋ゲーじゃないし）。

■料理長 マス



みなさん春です（notハル）。この季節になると猛威をふるうのが花粉。アーマーナイトのようなマスクやらメガネやらを装備された方を見ると気の毒で仕方ありませぬ……。自分は、まったく花粉症にならない体質なので今のところは大丈夫だと思っていたのですが、どうやら兆候が見え始めました。目がとんでもなく痒いのです。これはもうダメだ…俺の人生は花粉まみれだと諦め眼科に行くと「ただの疲れ目です」と診断されました。みなさん、空はこんなに広くて青いよ。涙が止まらないよ。

■ウェイトレス カナ



『モンスターハンターポータブル 3rd』が発表されましたね！　前作の『MHP 2ndG』に500時間を超えるぐらいハマっているので、絶対購入しマス！　紅葉やハンターの衣装など、和風テイスト溢れる世界観。早くプレイしたーい♥　音楽も琴や横笛が使われていましたね。お仕事の関係上、一緒に狩りをしてくれる人を捜すのは困らなそうです（笑）。

■ウェイトレス ハル



毎年、春になると花粉症で大変な目に会うのですが、今年はさっぱり症状が出ません。あれ、治った!?　わーい♪　と浮かれる反面、花粉の気配を感じとることができなくなるほど、自分の体が鈍くなっているのでは!?　と内心ビクビクものです。季節の変わり目を感じる手段が、体調くらいしかないっていうのも微妙ですよね。ハルなのに……（笑）。

■常連客 中川大明（なかがわだいめい）



『北斗無双』、発売から約1カ月経ちましたが、今は「種もみじいさん」のモードで遊んでおります。なかなか「ヒャッハー！」っていうチンピラの大群から種もみを守れないのですが、これクリアできた人いるのでしょうか？　……ええ、もちろんウソをテキトーに書いております。なにしろまだ開封すらしてないものでして。早く遊びたいです。ヒャッハー！

ゲーマンガ

コーナー担当 リューヤ



ゲームをモチーフにしたパロディマンガを投稿していただく当コーナー。最近は良作の投稿が増えてきたので、さらなる人気アップを狙って一番目立つ場所に置いてみました。マンガのコマ数や縦横などの細かい決まりはありませんので、お気軽に投稿していただければと思います。採用基準は“笑えるかどうか”のただ1点。切れ味鋭い爆笑マンガからゆる～い笑いを目指すマッタリマンガまで、みなさまの練り上げたネタの数々をお待ちしております♪



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：いやもう、お前が言うなと。正直、『ゴッドイーター』の女性キャラで胸元のあたりが一番デンジャラスなのは、アリサでもサクヤでもなくツバキ教官だと思うのですがっ。というか、ひょっとして『ゴッドイーター』の世界にはブラが存在しないんでしょうかね？（笑）



▲神奈川県　木賊みどり様：024：確か『ハートゴールド』のライバルって、ウツギ博士の研究所からポケモン盗んでましたっけ。ということはストーカーじゃなくて空き巣ですね（笑）。主人公、通報しろ通報！



▲千葉県　ジャンク様：013：種族に関係なく、1人目と3人目の仲間の親はモンスター系と決まっているのです。「生命の神秘ってレベルじゃないですね」とのことですが、養子という線もあるのかも……？



▲東京都　阿部逸人様：012：GはGでもゴジラですね、それは（笑）。ちなみに我が家では、対G戦闘指令が発令されるとゴキジェットプロ&丸めた新聞紙を装備することになっておりま……え、それもGが違う？

▶栃木県　青空狼様：081：これは……無自覚の縛りプレイとでも言いましょうか。転職しなくてもクリアは可能だろうと常々思っていましたが、まさか本当にやってる人がいたとはね。私もそうでしたけど、つい魔法戦士やバトルマスターや賢者に転職させてしまうんですよね、いろいろと楽になるから。





毎月、皆さまから届いたハガキをお店のみんなで楽しく拝見させていただいてます♥　ウエイトレス'sのイラストを描いてくださる方もたくさんいて、ホクホクした気持ちでいっつも眺めてます。カナちゃんに、「やっぱりハルちゃんはピンクの髪色のイメージなんだね」と言われて、「なるほど！　そうなのか」と、新鮮に感じました。出会った当時、お互いの雰囲気が逆？　という説があったりしたのはここだけの話（笑）。今となっては、超しっくりきてます。　（ハル）

というわけで『サカつくEU』をマッタリとプレイ中。おもしろいことはおもしろいんですけど、不具合のためオススメはできかねます。開始2年目に資金が激増して、なんでもできる状態になったのにはちょっと萎えたなあ。それでもいいところもあるんですよ、試合中は見てるだけなので仕事しながらプレイできるとかね。現に今も、ノートPCでこの原稿を書きながらテレビに映る試合を観戦……いよっし、ヴァグネル・ラヴたん1試合4点目！　さすがウチのエースだ、よくやっ……あ、いえ、こっちの話です、失礼しました（編注：原稿遅れの理由発見）。（リューヤ）

先日行われた「戦国武将祭」。大名席というドリンク付きの席で参加してきました！　当初は『戦国無双』シリーズに出演しているキャストによる生アフレコや生歌が目当てだったのですが、フタを開いてみたらプログラムのほぼ8割がプロレス、もとい武将ファイターによる戦いでした。生まれて初めて生でプロレスを観戦したのですが、友人ともども熱狂。石田三成役の飯伏選手の甘いマスクと、キレのある空中技に一瞬にして心を奪われました（笑）。しかし、何より悶えたのは……石田三成、直江兼続、真田幸村の義トリオによる、連携ドロップキックでした。「何あれ……！　何あれ!!」と、新しく開いた扉に、身体がうち震えました。（ハル）

リメイク&移植希望

コーナー担当 リューヤ

往年の名作のリメイクや別ハードへの移植を希望するコーナーです。前回、続編ネタもOKと書いたのですが……。

■「『MOTHER』シリーズが完結していたとしても続編を諦めることはできませんっ！　続編を希望しますっ！！！」（埼玉県　星空様：010）

さっそく来ましたね。でもこればっかりは糸井さんがその気になってくれないとなあ。人気は高いんだから作ってほしい、と思う人も多そうです。

■「『DISSIDIA FINAL FANTASY』続編希望！　発売以来ずっと遊んでるので、そろそろ続編をお願いしたいです」（群馬県　桃様：057）

『DISSIDIA』のスコールに感化されて『FFⅧ』を購入したという桃様。発売から1年以上経つし、旧作の宣伝にもなるしで、そろそろ続編が出てもよさそうなものなんですけどね。

■「『夕闇通り探検隊』（PS）をPS2かPSPで出してほしいです。結末は哀しいけど（涙）、たくさんの噂を検証して歩き回るのが楽しかった」（埼玉県　くーみん様：022）

「あと100日で、誰か死ぬ」っていうセリフを強烈に覚えてます。インパクトのあるホラーゲームっていいですよねぇ、自分のなかでは『かまいたちの夜』と双璧をなしています。



◀兵庫県　アルタイゼン様：018：よく知らないゲームなのに、絵柄に惹かれて思わず選んだ1枚。かわいくて気に入ったので調べてみますね。



◀東京都　抹茶ナイト様：005：発売からそろそろ3年経つのになんの音沙汰もないですね。続編なりアニメ化なり、動きはあってもよさそうなのに。



▶栃木県　青空狼様：081：ゲームもおもしろかったし、OPムービーが神の領域でしたね。「2nd」は。あのクオリティの新作を遊んでみたいです。



▶和歌山県　木口仁様：083：続編がDSで出てますから十分可能性はあるかと。増子さんが担当したBGMもいいデキでしたし、実現するといいなあ。



◀大分県　也様：054：いつも迷うけど今回は誰を描くか即決でした、とのこと。Vol．6に載ったイドゥラのセリフ、ずいぶんブッ飛んでましたからね（笑）。



◀宮城県　リッチー・ロート様：051：目元が凛々しく描けている『TOV』のフレン。影などの細部も丁寧に仕上げてます。次は背景にも気を使ってみては。



▲長野県　美侍ゆうあ様：064：有名声優さんがバンバン出てますからね、桑島法子さんとか子安武人さんとか。そういえばAKB48の人も出てるから、マスの好みに合いそうだな。

▼群馬県　ハル様：043：世話焼きというか、苦労性というか……。ゆかりは結婚したら間違いなく旦那を尻にしくタイプでしょうね。いい奥さんになる素質は十分ありそうな感じ。



◀愛知県　ラッコ丸様：077：7匹ともよく描けてますが、これだけいると描くのに時間かかっただろうなあ。お疲れ様でした。それと「横向きイラストもOK？」とコメントにありましたが、全然問題ございません。普段縦向きばかりなのは、単に横向きが送られてこないからです（笑）。



◀山口県　黒子ダイル様：049：ウチの弟はこんなにかわいくないのでぜひトレードしたい。仕事中に家事でもやってくれていれば、喜んで養いますとも、ええ。



◀千葉県　神取ルキュ様：027：「ファンタジーRPGですが和風キャラがいるのがいいですね」とか。『世界樹』もそうですが、いると目を引きますよね。



聴きすぎ♪ゲームミュージック

コーナー担当 カナ

先日「Ensemble Game Classica」の演奏会に行ってきました。プロやセミプロで活躍されている方で構成されたヴァイオリン×2、チェロ、ヴィオラの4重奏で、驚くほどクオリティが高かったです。知らないタイトルの曲でも、心が動いて涙しそうな場面が。この団体は4カ月に一度のペースで演奏会を行っているんですが、少人数で場所を借りて無料コンサートを行うのは大変な苦労があると思います。それでもやろうとする情熱と、演奏を聴きたいお客さんの多さに、ゲーム音楽はやっぱり素晴らしいものだなと感じました。今年はアマチュア団体の演奏だけでも10回ぐらい演奏会があります。生演奏はめったにないですから、ぜひ足を運んでみてください♪

>>>>>>>>> みんなのこれ聴いて♪ <<<<<<<<<

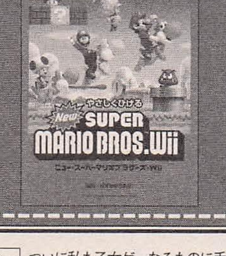
■初代『ポケモン』の「ポケモンひけるかな？」。発売当時、母に買ってもらったのですがいまだに弾けない曲があります（汗）。（栃木県　アスP様：021）

こちらのサントラ、楽譜とセットになっているんですね。知らなかったので、さっそく購入しちゃいました!!

■メガCD版『Aランクサンダー』の主題歌「Aランクサンダーの歌」（そのまんま）。勢いがあって格好のいい歌です。（茨城県　のけもの様：073）

昔のゲームミュージックはサントラがないものが多いので、単独で聴く機会がない。と書いておられましたが、私もそう思います。逆に発掘するのもおもしろいです♪

「カナのこれ聴いて♪」



なんと先日、任天堂監修の楽譜が発売されました!!　最新の『マリオ』と『ゼルダ』の2タイトルで、どちらも初級・中上級の2種類から選べます。中上級はソナチネ（習い始めて何年かで手にする練習用の曲集）程度。初級はピアノを習ったことがない人でも練習すれば弾けると思いマス。この機会にぜひ演奏しちゃいましょう♪

DATA

「ピアノソロ　やさしくひける　Newスーパーマリオブラザーズ　Wii」／ヤマハミュージックメディア／¥1,260（税込）
※初級・中上級とも同じ価格。





▶和歌山県　木口仁様：083：私もサントラを聴きながら文章を書くと、遅くなっちゃいマス（笑）。

▼高知県　翔様：038：この曲は打ち込みの音源だからこそ作られた音楽と思っていたのですが、今じゃピアノで弾く人もいるからすごいですよね！



◀東京都　抹茶ナイト様：005：私は「ホームタウン・ドミナ」の曲が大好きです！　哀愁があって聴くたびに故郷に帰ったような気分になります。



◀大阪府　岡周一様：026：最近プレイしたばかりです！　アレンジはすべてゴキゲンで華やか。本当に素晴らしくて、胸が高鳴ります！



◀栃木県　青空狼様：081：聴いたことがなかった曲なので、とっても嬉しいです。購入して、青空狼さんオススメの曲を聴いてみますね♪

最近、いろいろと「初台ゲームほうる」をもっと盛り上がるための案を考えてまして。まぁ、まだ始まったばかりの雑誌だし、時間も必要なんだろうなぁと思っていますけど、もうちょっと何かおもしろいことができないかなぁと。例えばみんなでツイッター始めてみるとかね。そこで緊急のテーマでネタを募集しちゃうとかね。個人的にはアリだと思っているけど、どうでしょうかね？　反響がそれなりにあれば検討してみたいと思っております。ブログを始めるってのも案としてはあるけど、ツイッターくらいがちょうどいいかなぁ。意外と筆無精のマスなのでした。（マス）

ついに私も乙女ゲーなるものに手を出してしまいました。周りの友人からは「音楽やってるなら『金色のコルダ』は絶対やったほうがいい！」とさんざん言われていたんですが、まずはスタンダードな『ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss』から始めてみました。とりあえず一番最初に出会う佐伯くんを恋人にするべく奮闘していたのですが1周目の恋は実らず。2周目はちゃんとデート時の洋服も、流行や佐伯くんの好きな水色を取り入れて、部活もバイトもがんばりました。さらに、ほかの男の子たちにも愛想を振りまき、一生懸命デートのアポを取ります。……恋する乙女って忙しいんですね。続く。（カナ）

●リューヤさん「電撃N64」を読んでたの？　埼玉県　星空様：010（リ）実はあまり。当時はエロゲ三昧で）

初めてのプロレス観賞に続きまして……次も初体験シリーズです♪　先日、両親に連れられてスッポンを食べてきました@千葉のお寿司屋さん。調理前に、さばく前のスッポンを見せてくれるのですが、思ったよりも小さくて、心が少し痛みました。なんでも1匹で4人前の料理ができるそう。ドキドキしながら待っていると、洗礼とばかりに、グラスに注がれた真っ赤な液体が！　そう、……スッポンの生き血です。時間が経つと飲みづらくなるよ、と脅され一気飲み。実は、血をワインで割ったものだったらしく、カーっと胸が熱くなりました。肝心な料理はスッポン鍋だったのですが、甲羅の裏がコラーゲンたっぷりでとてもおいしかったです♪　（ハル）

さて、せっかくサッカーの話題を始めたんですから、今度のワールドカップの個人的注目選手でも紹介しておきましょうか。まだちょっと早いけど、今月やっとけば、ほかの店員の原稿とかぶる心配もないしね。で、みんな知ってる日本代表の選手は省くとして、最初に紹介したいのが韓国代表の主将パク・チソン。所属するマンチェスター・ユナイテッドでも大活躍してましたから、ワールドカップでも大暴れするんじゃないかな。インタビューで休日は1日中引きこもってゲームで遊んでいると言ってましたし、ゲーマー代表としてがんばってほしいものです。（リューヤ）



◀石川県　たての様：047：そして何回もプレイし続けた結果、新しく買ったゲームがどんどん積まれていくのですね、わかります（笑）。ウチの積みゲーもそろそろ手を付けないとなあ。



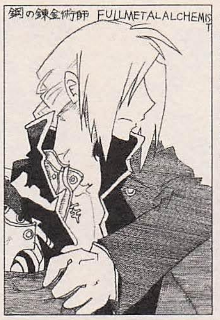
◀東京都　抹茶ナイト様：005：『ペルソナ4』の雪子。影がちゃんとペルソナになってるあたり細かいですね。このぶんだと、見えないところもちゃんと勝負仕様になっていそう（笑）。



◀栃木県　青空狼様：081：月に光に黄金？　これはまたキラキラとまぶしそうな。そういえば青空狼様は先月も『ドラクエⅥ』のバーバラを描いてましたね……次はハッサン希望（笑）。



◀大阪府　岡周二様：026：「もし猫カフェならぬウサカフェができたら行ってみたいですか？」とコメントが。……う～ん、ウサギってけっこう凶暴な生き物だって聞くからなあ……。



◀高知県　翔様：038：エドを描いてみたかった、とのこと。いいんじゃないですか、描きたいものを描くのが上達の秘訣かと。たとえ難しくても転がるように前へ進みつつ描くべし。



◀埼玉県　星宮様：010：この発想はなかった。ところでこれ男？　女？　というか、そもそもタママってオスメスどっちなんだろう。オスらしいとは聞いたけどケロロへの態度がなあ。



◀東京都　阿部逸人様：012：「これでムネが74ってどんだけ体細いの～」とコメントが。GBA版のパッケージ絵を見る限り、公式イラストもこんな感じですよねえ……。しかし、それより何より"はいてない"ほうが気になるのは私だけでしょうか（笑）。虎人らしく毛皮で覆われてるから問題はないけどさ。



◀神奈川県　木賊みどり様：024：『ポケモン』の初代男主人公。「微妙に服とかがうろ覚え」だそうですが……確かになーんとなくアニメ版主人公・サトシに近いような気が。そうそう、サトシといえば公式設定では父親が失踪してたらしいですね。こないだ知って驚いた。



◀大阪府　あん様：084：『FFCCクリスタルベアラー』のレイルですね。あん様はRPGに飽きかけていた頃に本作に出会い、メチャメチャハマったそうですが、こういう"心の名作"に出会えることってそうそうないですからね。ちょっとうらやましいかも。



▲新潟県　プンチョ様：004：フィギュアをモデルにして描いたという1枚。発売前に予約で完売した人気商品だし、買い集めるの大変そうだけどがんばってね♪



▲徳島県　莉鈴様：089：PS3がなくて『SO4』が買えないとか。貯金がんばるしかないですね。そうやってまっすぐ突っ走る人が好き、とミュリアも言ってますし。



▲栃木県　アスP様：021：『オウガバトル64』のマーリですね。コメントによれば「中途半端」だそうですが、私は好きだな、こーいう絵。シンプルだけど味があって。

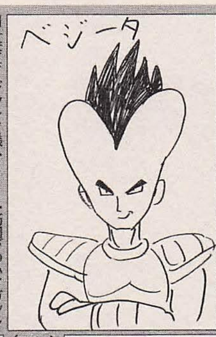
うろおぼ絵展覧会

コーナー担当　カナ

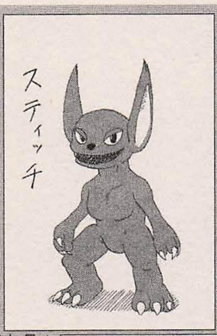
GN（ゲームほうる会員ナンバー）がまもなく3ケタに突入しそうです！　リューヤさん曰く、結構早いペースでお客さんが増えているそうで、次号か次々号には100番の方が誕生しそうです♪　さてさて、うろおぼ絵展覧会ですが、今回は今までで一番濃くなっているんではないでしょうか（笑）。それに、全員が何かと戦うキャラクターという位置づけなんですよね。なので、このキャラクター同士が戦う格闘ゲームがあったらトンでもないことになりそうだな～と妄想してました。でも、ちょっとやってみたいかも（笑）。あっ、みなさんにお聞きしたいんですが、お題ってあったほうが書きやすいですか？　お題があればチャレンジしてみようかなって人もいるのかもと思いまして。もしよかったら、次回投稿する際にご意見をお寄せください。季節イベントやゲームのビッグタイトルに合わせて、たまにお題を出すのもおもしろそう♪



◀栃木県　アスP様：021：何度見ても、くすっと笑ってしまう味のある作品。くたびれた一刀と、大五郎の表情から壮絶な旅であったことがうかがえます。



◀千葉県　山の田んぼ様：069：頭が！　頭がニコチャン大王化してます（笑）。とはいえ、表情とたたずまいは完璧。名前を隠してもベジータとわかるかも。



◀千葉県　ジャンク様：013：筋肉がついてガッシリしているので、スッゴク強そう（笑）。これがまさか、女子高生が大好きなスティッチだとは思うまい。



▶山口県　黒子ダイル様：049：テヘッと頭を叩いてるのが印象的なソーナンス。飛び上がるほど嬉しいことがあったのかな？　ゴクリンも似ててカワイイ♥



▶東京都　阿部逸人様：012：そのまんまと言っていいぐらい似ています!!　ラッキーマンがかけつけてくれたおかげで、ゲームほうるもツイちゃうかも♪



▶福岡県　あまどれあさ様：006：見た瞬間、彼と目が合ってしまいました。きっとライバルを倒した時も、そのクールな表情が変わることはないのでしょう。



▶奈良県　ケロッピー!!トード様：055：タツノコイズム満載の大魔王ガノン。まつ毛とペコちゃんみたいなベロが超キュートです♥　リンクもタジタジ（笑）。



▶埼玉県　星宮様：010：美少女ゲームが好きなリューヤさんになぜか捧げるというキワドイ作品（笑）。胸元のスクリーントーンがこだわりを感じてグッド！

続き。がんばって攻略していくうちに、佐伯くんの言動や仕草に変化が！　最初は私のこと苗字で呼んでたのに、突然「カナ」って呼ぶなんて……キュン。自分が選んだ選択肢（受け答え）で、佐伯くんが照れたり、日常じゃ絶対聞かないようなセリフを言ってくれるもんだから、これはハマっちゃいますね。でも、フッと我に返ると、テレビの前でデート中の選択肢に真剣に悩んでる自分が結構恥ずかしい。プレイした翌日、紹介してくれた友達に「昨日、佐伯くんと水族館に行ってね」と話をしたら「リアルで付き合ってるみたいに話すのやめて（笑）」と爆笑されました。佐伯くんとは無事に結ばれましたよ♪　（カナ）

●とうとう私も○○歳。結婚を考えないと。　静岡県　zeroyari様：001　（リ↑全然考えてない人）

先月、ハルが欄外コーナーで新撰組についてあれこれ書いていましたが、私も便乗してちょっと書いてみます。題して「新撰組と私」。まあ、もともと会津（会津藩は新撰組の雇い主。近藤勇の墓もある）出身ということもあり、新撰組は結構好きだったんですよ。京都の大学に通っていた頃は、ハルも書いてた池田屋（当時はパチンコ屋でした）などの史跡めぐりもしましたし、歴史系のライターをやってた頃は新撰組の本を書いたこともあります。で、そんなことを編集部で吹いていたら、少女マンガ誌「シルフ」の編集さんから「新撰組ものの乙女ゲーの記事を書け」というオファーが来た、というのが話のオチ。どうしてこうなった……。（リューヤ）

自分がAKB48のことばかり欄外で書いているので、正直みんな引いてるだろうなぁと思っていたのですが、どんな業界でも同士はいるものです。ちゃんと応援のハガキが参りました！　そうなんです、実はAKB48のなかにはゲームやアニメの声優的なお仕事もやっているメンバーがちらほらいまして、直接的ではないまでも間接的にこちらの業界にかかわっていたのです！　しかし悲しいかな、そのことを知ったのがつい最近……。当時知っていれば是が非でもページを取って取材したのになぁ……。各メーカーの方、もし彼女達をゲームで取り上げたらご一報を！（マス）



◀千葉県　山の田んぼ様：069：ハガキ裏で平謝りされてますが、謝るくらいなら最初から描くなと（笑）。まあ、載せる私もどうかしてると思うので、今回は不問とします。





◀新潟県　高橋智子様：065：『アイマス』の春香さん。いいなあ、癒されるわ……上のおハガキ2枚にコメントつけた直後にここ書いてるから、癒し効果抜群です（笑）。





◀東京都　朝霞太郎様：007：せっかく癒されてきたのにここでバガブーか（笑）。もっとマスコット的な外見なら、実験材料として虐げられることもなかったろうになあ。



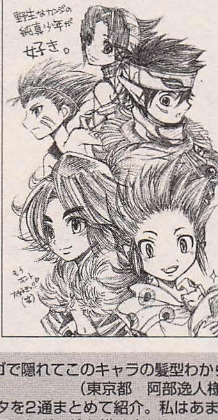
◀兵庫県　よくも様：028：NHKの天気予報に登場する萌えキャラ・春ちゃん。4コママンガを載せた公式サイトもできてるし、どこまで本気なんだNHK……！

◀福岡県　あまどれあさ様：006：先月の大喜利「ラスボスがひどい件」に間に合わなかったハガキですが、あまりに惜しいのでここで復活（笑）。この一角、濃くてゴメン。



▲千葉県　ジャンク様：013：「導師は今なお人気を誇るキャラですね。設定的には男らしいのですが」だと……!?　そうなの？　男!?　ずっと女だと思ってたよ騙されたorz。

◀東京都　ごがちょ様：046：「臓物をブチ撒けろ！」でおなじみ、「武装錬金」の斗貴子。アニメで声を担当した柚木涼香さんもノリノリで演じてましたね、あのセリフ。



◀宮城県　鷲生香丞様：056：「ほかにこういうキャラが出る作品があれば教えて」とな。パッと浮かんだのが、マンガ「聖伝」の龍王でした。我ながらネタが古いな……。

◎グッズまにあ◎

コーナー担当 リューヤ

宝物のグッズを紹介していただくコーナー。今月は新旧あわせて5点のグッズをご覧いただきましょう！

■「電撃N64などに『しおまん』を連載していた、しおやてるこ先生の色紙を持ってます。宝物です」（石川県　かおる.様：019）

「ゲームの素」の頃からの投稿者様はみんなうらやましがりそう。懸賞か何かでもらったんでしょうかね？

■「電撃ゲームスのブックマーク！　使うのもったいない性分なのでコレクションにしてます」（東京都　抹茶ナイト様：005）

本誌関係者としてこう言ってもらえると嬉しいです。ありがとう！

■「TVゲームを題材にしたゲームブックが、家に何冊も残っています」（茨城県　のけもの様：073）

「ゼルダの伝説」が印象に残ってるなあ。リンクとゼルダが呪いをかけられて会えなくなるという、シリアスな設定がおもしろかったですね。



▲三重県　まめこ様：002：中古屋で買った束の中に入っていたという英語版ポケモンカード。日本未発売のレアものですね！



◀東京都　朝霞太郎様：007：ファミコンでバーコード対戦ができる周辺機器・データック。専用ソフトはプレミア級の珍しさだそうですよ。

ツッコミ☞ますたー

コーナー担当 リューヤ

ゲームで経験したおかしな出来事にツッコんでもらうコーナー。妙な設定をネタにした作品が多いですが、悲惨なプレイ経験への「そりゃないだろう！」というツッコミもOKです。

■「『サガ2』第9世界の“最後の町”“最後のダンジョン”ってネーミングはあんまりだと思う」（千葉県　ジャンク様：013）

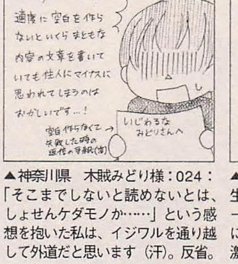
確かにこれはないなぁ（笑）。いくらなんでももう少しヒネらないと。ゲームの開発会議で反対意見出なかったのかな？

■「世界の終わりが近いはずなのに、何百回宿屋に泊まっても世界が終わらない」（兵庫県　アルタイゼン様：018）

『ドラクエⅢ』なんかモロにそうですね。でも、時間制限なんかがあったら難易度が跳ね上がるから仕方がないのかもしれません。

■「重い剣や銃を軽々と使いこなす、筋肉がついていないキレイな手足の女の子」（愛知県　イナケ様：030）

これ、欧米とかの海外ゲーマーはものすごく気にするらしいですね。彼らが日本製RPGにハマりきれないのはこれが原因だとか。



▲神奈川県　木賊みどり様：024：「そこまでしないと読めないとは、しょせんケダモノか……」という感想を抱いた私は、イジワルを通り越して外道だと思います（汗）。反省。



▲福岡県　あまどれあさ様：006：生物は溶かして食べちゃうけど、ゴールドなどの金属は消化せずに体内に残ってる……ということかな？　激しく体に悪そうですね（笑）。

ゲーム大喜利

コーナー担当 リューヤ

今月のお題はカザハネ様(003)ご提案の「ゲームのパッケージ絵にありがちなこと」。ちょっと難しかったらしく、苦心する投稿者様が多かったようです。では、その労作をご覧くださいませ。

■「タイトルロゴでかんじんのキャラが見えない」（栃木県　アスP様：021）



▲福岡県　あまどれあさ様：006：あるある！　今、手持ちのソフトのパッケージを見直したら『ドラクエⅠ』に竜王が、『Ⅱ』にシドーがちゃんといましたよ（笑）。



▲神奈川県　木賊みどり様：024：これはパッケージ以外でもありますね。例えば本誌Vol.2の表紙、「電撃PS」Vol.458と対になってたんです。気付いた人いるかな？

■「タ、タイトルロゴで隠れてこのキャラの髪型わからへん！」（東京都　阿部逸人様：012）

まずはよく似たネタを2通まとめて紹介。私はあまり気にしたことはありませんでしたが、絵を描く人たちにとっては大問題なんだろうなあ。頭を抱えたくなる気持ちはよくわかります。

■「文字（タイトルロゴ）と風景のみ。その風景はゲーム中に出てこない場合もある」（兵庫県　アルタイゼン様：018）

これはひどい（笑）。風景程度とは言え、パッケージ絵はゲームの内容がちゃんと固まってから作ってほしいものです。

■「パッケージ絵にルイージが出てくるのは、任天堂なりの気遣い」（石川県　かおる.様：019）

マリオより陰が薄いルイージですが、パッケージには大体出てきます。このあたり任天堂はしっかりしてますよね。

■「濃い漢（おとこ）たちの競演。——コーエーの歴史ゲームにて」（三重県　まめこ様：002）

スミっこに小さく、申し訳程度に女性武将が描かれていることもありますけどね。それでもイラストは8割がた野郎どもなわけで、何も知らない人が見たら確かに引くかも……？

■「（パッケージ絵が女の子ばかりで）レジに持っていくのが恥ずかしい……」（広島県　コウト様：015）

一方こちらは逆パターン。「私の買う物がギャルゲーばかりだからですか、そうですか」とコメントにありましたが、もうギャルゲーというのはそういうものだと割り切るしかないですね。『うたわれるもの』とか、例外もいっぱいあるけどさ。

■「『スパロボ』で新規参戦なのにハブられてるヤツがいる」（千葉県　ジャンク様：013）

例として『NEO』のガンバルガーやゴウザウラーが挙げられていました。人気作優先というか……あれだけ登場作品が多いと、なかなか公平に扱うわけにはいかないんでしょうね。

■「パッケージだけ違っていて、ゲーム内容が同じものを出されると困る」（埼玉県　星空様：010）

もう持ってるのについ勘違いして、別パッケージのベスト版を買っちゃった人も結構いそう。そういうミスを防ぐためにも、毎月「電撃ゲームス」をチェックするのをお忘れなく！

●リューヤさんのご実家は会津なんですね。私の母も福島県出身なので親近感。栃木県　アスP様：021

「テレビなんて全然見ないよねぇ」という方も多い昨今、テレビっ子のマスにとってはこの改編期が重要なのです。ドラマは何気に昼ドラの「インディゴの夜」を全部見てました。ミュージカルの「テニスの王子様」を見ていた自分としては、加藤和樹を昼から見られるだけでありがとうございますと言いたいです。俺はなんなんでしょうね。あとは、イ・ビョンホン主演の「IRIS（アイリス）」に注目です。なんか最近、午前中から午後にかけて、ずっと韓流ドラマやってるんですけど、高まってきちゃいまして。俺は本当になんなんでしょうね。あ、torne買わないと！（マス）

『聖剣3』どうですか？　とのおハガキをいただきましたので近況を。今、光の精霊ルナを仲間にしてフラミーの元へ行くところです。主人公はホークアイ、仲間はケヴィンとリース。どうやら私が作ったパーティは力押し系みたいで、リースの精神を上げて全体回復の「ポトの油」を使う人にしてみました。友達のアドバイスで最初の風のマナストーンでクラスチェンジしたんですが、レベル上げが大変でした。ホークアイはニンジャ、ケヴィンはバシュカー、リースはワルキューレにしてみましたよ♪　ところで友達が「まんまるドロップ」のことをMMD、「ぱっくんチョコ」をPKCと略していたんですが、なんだかアブないおクスリみたいです。（カナ）

オタクの勲章

コーナー担当　ハル

4月は始まりの季節。新学期、新社会人。新しい環境でのスタートを切った方も多いのでは？　でも慣れはじめが要注意！　気のゆるみで、うっかりオタバレ、なんてことも！

■「小学生のころ、ゲーム内じゃなくてリアルに、昇龍拳の練習を家の外でしていました」（東京都　朝霞太郎様：007）

奇遇なことに、私も竜巻旋風脚ならひょっとしたら……と思い、お隣の壁と自宅の壁を活用して練習していました（遠い目）。

■「『ラブプラス』を買うのが恥ずかしかったんですが、パッケージがシンプルだったので、恥ずかしさも半減。レジへ行くと、レジの女の子がパッケージを凝視。よく見ると、パッケージの裏はギャルゲーとわかる仕様。いつもはおばさんなのに、この時に限って、店で一番かわいい子。視線が痛い」（石川県　かおる.様：019）

もういっそ、そういうプレイだと思って割り切るのは……さすがにダメでしょうか？（笑）。

■「世界史のテストのときに、答えがわからない問題の解答欄には、とりあえずゲームのキャラの名前を書いておく」（栃木県 アスP様：021）

私もそういう場合は大抵、『FF』に出てくる街の名前を書いてました。フィガロとか。



◀栃木県　青空猿様：081：私も、電車のなかで隣の女性がPSPをプレイしてるとついつい何をやっているのか気になってチラ見しちゃいます。街にオタクが日に日に増えているように感じるのは気のせい!?



◀神奈川県　木賊みどり様：024：履歴って気になりますよね（笑）。アキバの某カラオケ店で見てみたところ、とんだボカロ祭りでした。前の人の履歴がカオスだと、ちょっとだけ嬉しくなりますよね。



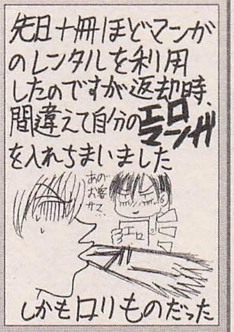
▲埼玉県　星空様：010：マイナーじゃないですよ。このゲームのテーマソングをカラオケで歌う私は、どうしたら!?　というわけで、ここでもさらしてみるテスト（笑）。



▲東京都　阿部逸人様：012：この落差に思わず吹いてしまいました。「リザージュ」私は超好きです。慈愛に満ちた表情がたまらない。ゴリラって！　胸毛みたいになっとる！



▲宮城県　鷺生香菜様：056：同じマインドのもと、マンガで妄想を具現化していました。絵が下手なのに。『FFVI』のエドガー様が好きすぎて、くっつかんか！　と念を送る始末。



▲兵庫県　よくも様：028：これぞ、オタクの勲章にふさわしい体験談。これは……！　タイムリーに私も今マンガレンタルから帰ってきたところなので、返却には気をつけます！

R-1グランプリ

コーナー担当　マス

さぁ！　「特撮バンザイ」のあとを継ぐ新コーナーとして、満を持して始まりました”R-1グランプリ”です。このコーナーは、さまざまな作品に登場する、主人公のライバル的なキャラクターにスポットを当てて、みなさまとともに愛でていこうといったコンセプトになっています。さて、突然始まったコーナーにもかかわらず、たくさんのご応募いただきましてありがとうございます！　いきなり見たハガキにベジータが描いてあったので、「みんなマジだなｗｗｗ」と吹いたもんです。いや、本当にありがとうございます。そうですねぇ……ライバルキャラクターといってもゲーム、アニメ、漫画などなど、登場する作品は限りなくありますからね。そもそもライバルという存在がいることによって、主人公は成長するわけで、物語というか人生においても欠かせない存在なのではないでしょうか。そう考えると、自分にライバルなんているのだろうか……。むむむぅ、大人になると途端にライバルがいなくなってしまいます。競争していないってことは、現状にあぐらをかいてるようで、なんだかよろしくないような気もしますが。というわけで、絶賛ライバル募集中です（笑）。あ、ちなみに自分の好きなライバルキャラクターは、漫画「B・B」の森山仁です。ゲームだと『FFⅣ』のカインかも。苦悩する男は好きです。



▶神奈川県　木賊みどり様：024：と言ってるそばからカイン好きさん。もうこうなったらみんなで「カイン同盟」を結びましょう（笑）。



◀東京都　阿部逸人様：012：阿部さん！　特撮のコーナーは終わりましたけど、この路線を崩さないアナタが大好きです！　ぎゃおす！



▶栃木県　青空猿様：081：ライバルの条件をいろいろと書いていただきました。自分もライバルが心強い友になるパターンが好きっす。

もう1人、個人的に最も注目している選手がアルゼンチン代表のメッシ。成長障害というハンデを背負いながらも世界最高の選手と呼ばれるまでになった天才児で、『ウイニングイレブン10』のイメージキャラクターとしてもおなじみですね。3月にスペインリーグで2試合連続3得点という化け物じみた活躍をしていましたが、あの動きをワールドカップでも見せてくれたらなあと思います。あと、この人もゲーム好きで、ご本人のブログによれば『ウイイレ』を相当やり込んでいるとのこと。こうやって見ると、ゲーマーのサッカー選手ってかなり多いんだなあ。（リューヤ）

なんでもフリートーク

コーナー担当　リューヤ

日常の疑問から投稿者様へのファンコールまで、どんな話題でもOKのフリートークコーナーがこちら。今回はちょっと趣を変えて、地元の田舎っぷりについての自慢大会をお送りします。

■「見渡しても山と田んぼだらけです。家の真後ろも山です。猪、鹿、熊、なんでもござれ。電撃ゲームス買うには隣町へ。そんな田舎でございます」（兵庫県　アルタイゼン様：018）

田舎レベル2。これぞ由緒正しき田舎という感じです。猪と熊、そして何より裏山の土砂崩れには気をつけて！

■「私の住む町には鉄道が通ってないです」（石川県　かおる.様：019）

調べたらアルタイゼン様の地元にも電車が走っていませんでしたが、最寄り駅までの直線距離はかおる.様のほうが上でしたので優勝とします。ということで、ここからはいつものまったりフリートークをお楽しみください。

■「『リンダキューブ』はエログロの姿を借りた家族ゲームだと思います」（静岡県　壱五屋毒蛙様：071）

なかなかいい物語だったんですけどPCエンジン版は18禁なんですよねえ……。ま、ところどころに残酷描写が入ってたからお子様向けとは言いがたいし仕方ないか。

■「電撃ゲームスは他誌に比べボリュームも内容もよいのですが、読み終わってから投稿しようと思っていると締切が過ぎてしまっているのが難点ですね（苦笑）」（東京都　kit様：072）

これは反論できないな（苦笑）。正直、私も全部は読んでなゲフンゲフン。

■「ファンコール！　GN：043のハル様！　白黒絵、素敵です！　群馬同士なので勝手に親近感感じてます。大好きです」（群馬県　桃様：057）

えーと、白黒ほうるだと今月は1枚載ったのか。来月もどうぞお楽しみに。



▲和歌山県　木口仁様：083：行ったら若い女性が多くて驚いたとか。ちなみにポケセン東京は外国人が注目する国内観光地第4位（旅行サイト調べ）だってさ。



▲東京都　阿部逸人様：012：こういうの見ると自分の家でも発掘したくなるから困る。どこかにあるはずだけど見当たらないんですよね、『ガンパレ』が……。



▲埼玉県　星空様：010：えーと、当ページの関係者も何人か入ってますね。ちなみに全員本名だと思います。少なくとも私は奥付には本名載せてますけどね。



▲千葉県　山の田んぼ様：069：最近の上映作でやってもいいかな。「のび太の喧嘩番長」とか「のび太とフィリップ、きみを愛してる！」とか。シュールだ。



▲千葉県　ジャンク様：013：これも立派なネタですけどね。でも、ネタを作り出すためではなく、見つけた時に即書き込むために買ったと思えば精神的に楽になるかも？



▲兵庫県　よくも様：028：私も就職活動時にこの手の写真は撮りましたが、ここまでズボラなマネはしなかったなあ（笑）。知り合いに会ったら普通に恥ずかしいしねー。



▲石川県　たての様：047：『TOG』のダウンロードコンテンツですね、ソフィの服が初音ミク風になるやつ。よくできてましたよ、ネギを武器にすればもっとよかったけど。

●ゴールデンウィークの予定は？　石川県　かおる.様：019（ウイグル獄長「あ〜、聞こえんなぁ〜!!」）

初台ゲームほうる

ゲームが移植されると、ついつい欲しくなってしまう私。しかし、いかんせんプレイが亀並みの速度なので、のんびりPS2でプレイしている矢先にPSP版が出てしまうんです。前の号からちょこちょこ話題にあげてしまってはいるのですが、まだ『ペルソナ3ポータブル』を買うか買わないかで迷ってます。とほほ。だって、まだPS2では晴人（主人公の名前がハルトという痛いネーミング）が一生懸命タルタロスを探索しているんです。だからいくら真田先輩と恋ができるからといって彼を見捨てるわけには！　とかなんとか言いつつ、実際はまたレベルを上げるのが面倒くさいからというダメダメな理由だったり。（ハル）



ある日、家でせっせと原稿を書いていたときのこと。別室から父親が大声で私を呼ぶので、何かと思って行ってみたところ「お前の仲間だ！」とTVを指差す父。見るとK−1の試合で、長島☆自演乙☆雄一郎選手が登場したところでした。仲間だなんて、なんとおこがましい！　と内心かなり憤慨したものの、しみじみ一般人の認識ってこうなんだなあと実感した瞬間でもあったりして。だからこそ、勝利を決めた長島選手が輝かしくて画面をまともに観ることができませんでした！　本当におめでとうございます！　長島選手といえば、私が昔働いていたメイド喫茶に来店されたことがあったのですが、残念ながら会うことはできませんでした。　（ハル）

ゲームの素



コーナー担当 中川大明



マンガ／嶋村美和（編注：やっぱりゲーム広告のほうが現実的かな!?）

●けっこうアリだと思いますが

前号のP.12で本誌編集長が『ゴッド・オブ・ウォーIII』のクレイトスのコスプレをしてらっしゃいました。白塗りして。みなさん、ご覧になりましたか？　これを見て私は「こんなにがんばる編集長がいる雑誌なのだから、各ゲームメーカーはもっと広告を出すべき」と思ったしだいです。で、広告で思い出したのですが、実は本誌のようなゲーム雑誌って「ミドルウェアの広告」にも向いているんじゃないでしょうかねぇ？　最近そう思ったりもするんです。あ、ミドルウェアってのは「ゲームソフトを作るためのソフト」とでも申しましょうか。「これってゼロから開発ツールを作るよりも、この会社のミドルウェアを買ったほうが効率よくない？」みたいな感じで使われることが多いです。みなさんご存知のゲームソフトでも使われていたりするんですよ。音声などのデータ圧縮ソフトとか、そういうものが多いでしょうか。ゲーム雑誌って、曲がりなりにも「専門誌」ですので、なんだかんだいって業界の方もご覧になっておりますし、もちろん業界志望の方、興味のある方だってご覧になっておられるでしょう。そういったところでいうと、ゲーム雑誌にミドルウェアの広告を出すのって、意味がありそうな気がしてくるんですよね。まあ、あくまで私個人が思ったってことにすぎませんが。こんなところで力説してもしょうがありませんし。でも、みなさんはどう思います？　見たいですか？　まあ、そんなことより、私が気になっているのは「クレイトスのメイクで使ったドーランなんかは、会社の経費で落とす場合、いったい何費になんの？」ということですが。「美容費」じゃありませんよね？　そもそも落とせるんですか？

■無人島で人食いワニを見た！

普段は何食べて生きてるんでしょうか？　ねぇ？

■カロリーや糖分、脂質がゼロの食品や飲料が出回っていますが、このまま価格もゼロになまりせんかね？
（栃木県　アスP様：021）

食品関係が無料って、なんとなくおっかない気がするのですが、これは私が疑心暗鬼なだけですかねぇ。

■よく「東京に行けば芸能人に会える」と言いますが、本当ですか？　（三重県　まめこ様：002）

まあ、「会える」というより「見かける」くらいでしょうか。何年か前、浅草で食事をしていたら、隣りが酔っ払ったなぎら健壱さんだったなんてことが。



◀栃木県　青空狼様：081：「大人になってもおもしろくなさそう」って時代になったからみたいな説もあるそうで。



◀兵庫県　よくも様：028：これってようは昔の「貸本屋」ですよねぇ。なんだか昔に戻ったような、不思議な感覚。

投稿コーナー一覧

カラーほうる	（基本的には）ゲームキャラのカラー絵を送っていただくコーナー。事実上なんでもよくなってますけどね。でもまあ一応、なるべくゲーム優先ってことで。	ゲーマンガ	ゲームをパロったマンガを掲載するコーナー。今回は1P目という重要なポジションに来ましたが、次はいったいどのへんの位置に載るんでしょうね。ふふふ。
白黒ほうる	こっちもなんでもよくなってますね、P.151がそれを物語っています（笑）。一応、白黒イラストを送るのが最低限のルール、くらいに考えておいてください。	リメイク&移植希望	名作のリメイクや移植、続編を希望するコーナー。個人的には『サカつくEU』のバグを取って出し直してほしい。選手データの更新とかゼイタクは言わないから。
ゲーム大喜利	次回のお題はまめこ様（002）ご提案の「こんな勇者は嫌だ！」。魔王に惚れる、ビアンカとフローラに逃げられるなど、世界の運命を託したくない問題児の勇者を考えてイラストや文字ネタでお送りください。同時に次々回のお題も募集しますのでこちらもよろしく。	洋鯨亭初台店	新コーナー第4弾。ゲームほうるの駐車場内に出店した小型系列店「洋鯨亭（ようげいてい）」宛に好きな洋ゲーのイラストや熱いコメントを送ってください。洋鯨亭担当は当ゲームほうるの担当編集Ronです。電撃オンラインの同名コーナーとも緩く連動しています。
なんでもフリートーク	こちらは縛り一切ナシ。好きなことを好きなように書いていただいて結構です。とは言え、常識の範囲内で、というルールはありますけど。中傷とか厳禁ね。	R-1グランプリ	ゲームをはじめ、マンガやアニメ、映画、小説など、さまざまな作品に登場する、イチオシのライバルキャラクターを紹介してください。
うろおぼ絵展覧会	資料を見ずに描いたキャラクターの絵を投稿していただくコーナー。ところで、ここのタイトルを「うる覚え」と書く人がかなーりいるのですがなんでだ（笑）。	聴きすぎ♪ゲームミュージック	大好きなゲームミュージックを語り合うというコーナーです♪　1曲でもサントラ単位の投稿でもOK。文字ネタ、イラスト付きどちらも大募集してま〜す！
ツッコミますたー	ゲームプレイ中に、普通ありえない不条理な出来事を経験したことはありませんか？　あるという方、このコーナーにネタを送って全力でツッコんでみましょう。	オタクの勲章	オタクであるがゆえにかいてしまった赤っ恥を告白し、清算……もとい、その栄誉をたたえるコーナーです。イラストハガキでの投稿も、熱烈にお待ちしてます！
グッズまにあ	あなたが大事にしているゲーム関連グッズを教えていただくコーナー。例を挙げようとリューヤも自宅を漁りましたが何も出てきませんでした。なんてこった。	ゲームの素	新しいシートポスト（自転車のパーツ）を買ったらしい中川大明さんがお贈りする、ユルフル系（緩〜く古いゲームを語る）コーナー。

今月の投稿者ランキング

■総評：今月は阿部逸人様がスパートをかけ、併走していたかおる.様を引き離す形に。一方、上位入賞圏の10位前後は混戦で、わずかな点差に多数の方がひしめいています。レースはまだ半分が終わったばかり、この後はどんな展開が!?（以下、敬称略）

1位	340ポイント	阿部逸人（GN012）
2位	320ポイント	かおる.（GN019）
3位	280ポイント	まめこ（GN002）、アスP（GN021）
5位	270ポイント	ジャンク（GN013）
6位	250ポイント	星空（GN010）
7位	230ポイント	拾い食い将軍（GN040）
8位	220ポイント	朝霞太郎（GN007）
9位	210ポイント	よくも（GN028）
10位	200ポイント	抹茶ナイト（GN005）、木賊みどり（GN024）
12位	190ポイント	ハル（GN043）
13位	170ポイント	アルタイゼン（GN018）
14位	160ポイント	カザハネ（GN003）、紅ゆはた（GN014）
16位	150ポイント	黒子ダイル（GN049）
17位	140ポイント	あまどれあさ（GN006）
18位	120ポイント	岡周二（GN026）
19位	110ポイント	プンチョ（GN004）、たての（GN047）、山の田んぼ（GN069）

目玉コーナー　V.I.P.を目指せ

今月のV.I.P.　アクダマゲク様&拾い食い将軍様&山の田んぼ様

読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナー。ここではまず、掲載された作品のうち一番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして住所や氏名、投票の理由といった必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる：○○さんの投稿に1票」などと書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様をV.I.P.待遇する仕組み。待遇は下のチャートのとおりで、今回はカラーイラストが評価されたアクダマゲク様（008）、田舎ネタが共感を呼んだ拾い食い将軍様（040）、「おもしろいお兄さんがいてうらやましい」という意見を集めた山の田んぼ様（069）が同率1位となりました。おめでとうございます！　また、投票していただいた方のなかから抽選で、5名様に10ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しております。今月は朝霞太郎様（007）、拾い食い将軍様（040）、也様（054）、シン・バッドガイ様（075）、降見ウルモ様（079）にそれぞれ10ポイントを加算いたしましたので、ご了承ください。

投稿者の中から抽選で5名様に10ポイントを進呈！

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化!

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.147の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

ご投稿の際にはハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえ、以下の宛先までお送りください。締切日は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また、「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキもしくはメールのどこかに、誰に票を投じるか&投票の理由をご記入ください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合には、縦横比をハガキと同じにして、解像度が300dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。イラストの拡張子はjpgなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際はメール容量4MBが上限の目安となります。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使用するとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますのでご注意を。また、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏への記入をお願いします。

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰し、さらに上位入賞者10名様には記念品を贈呈いたします。

投稿の締切　4月30日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

花見をしてきました。花も咲いていなければ、暖かくもない日に……。寒さに凍えながら震える手でピザを食べ、なぜかキンキンに冷えた大量のコーラを飲みまくるという狂ったイベントでしたが、外でワイワイやるのは楽しいですね。PSPを持ち寄ってゲームをやろうかと思いましたが、屋外だと画面が見にくかったりするんですよねぇ。なんか風情もへったくれもないので、花見くらいは花を愛でて……咲いてなかったけどさ。花見のピーク時は、この号の進行でそれどころじゃないと思われ。すまん友人の子らよ、今年はマス特製カツサンドは諦めてくれ！　（マス）

●『セイクリッド2』のエンディングでフリーズ（泣）。　三重県　まめこ様：002　（りドンマイ！）



忙しいなかでなんとかクリアまで遊べた『TOG』。『テイルズ』シリーズはほぼ全てやっていますが、そのなかでもこの戦闘はかなりおもしろかったです！　チェインキャパという数値をためて、その数値を使いながら攻撃や魔法を使うんです。なので、MPが切れるみたいな概念がないんですよね〜。バンバン技を出せるので爽快感たっぷり！　あと、キャラクターの切り替えもカンタンにできるので1回の戦闘でいろんなキャラクターを使って戦えるのが魅力。クリア後の隠しダンジョンもやり込んだんですが『TOH』のコハクがカワイイ見た目とは裏腹に超強かったです。お気に入りのキャラは元気なパスカル♪　（カナ）

裏ドクシャページ もぐら商事

今日も今日とて始まってしまった裏ドクシャページ、もぐら商事。細々とやらせてもらってます。ありがとうございます。今回は、いつもと趣向を変え、我が編集部に目を向けてみました。

突然ですが、我が編集部を紹介していきたい。



みなさんお元気ですか。4月に入りましたが、やっと暖かくなってきた、といった感じでしょうか？　寒暖の差が激しいので、外出するにしても、どこまで厚着すればいいのか迷ってしまいますね。こんばんは、まっつです。「ドリフ大爆笑」のいかりや長介の前説みたいな始まり方ですみません。ぶっちゃけ書くことがないんですよね。

さて、もぐら商事が始まって第2回目以降、欠かさず登場してもらっていた「まこちゃん」は、諸事情により今回はお休み（楽しみにしていた方はすみません）。なので、今回は普段あまり誌面では見せない、編集部の内情をチラっと紹介してみたいと思います。

ちなみにもぐら商事ですが、近々リニューアルするかもしれません。ちゃんと暇をつぶせるような記事を目指してがんばります。よろしくです。

↓こちらはライターのみなさん用のスペース↓



◀電撃プレイステーションをはじめ、いろんな雑誌のライターが作業するスペース。入稿時はめちゃ混みます。



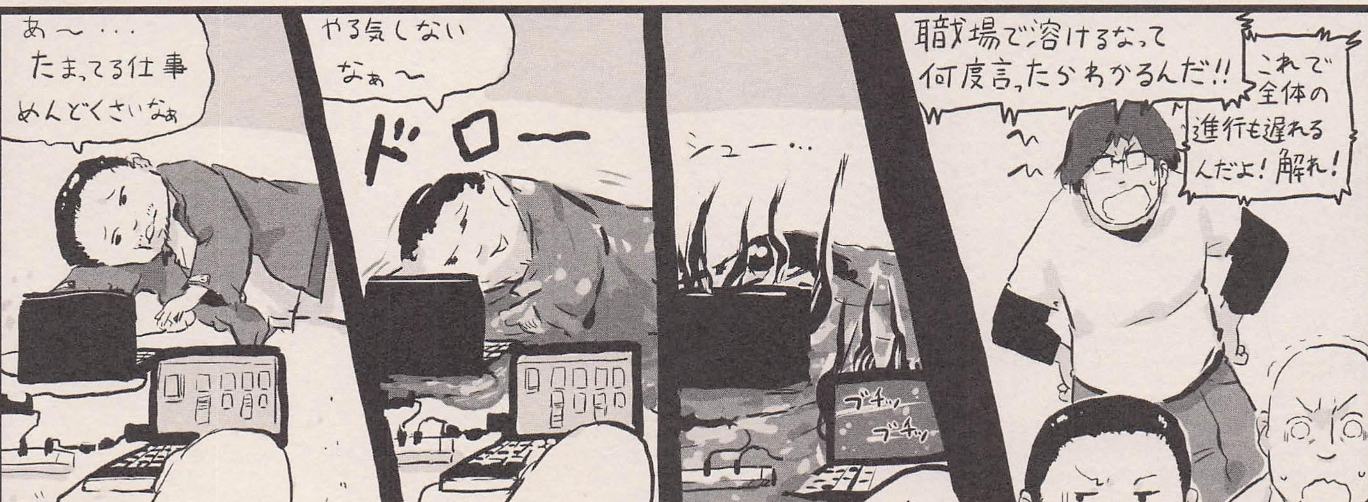
◀こっちはゲームス&攻略本用の作業スペース。狭いがまったり。五郎や村田はこっちで作業してます。

ちなみに… 謎の個人商店も存在！

編集部の一角を使って、お菓子やカップ麺などを売っている人がいます。よくわかんないけど、問屋とかで安く仕入れているのかな？　コンビニに行く時間がないほど仕事が忙しいときに便利。意外と繁盛してます。そのうち、屋台でも始める人が出てきたらおもしろいのに。



◀お金を集金箱に入れて品を買う。無人野菜売り場方式。



マンガ&イラスト／モスバーガー

こんなヤツらが書いてます

まっつ：もぐら商事の編集&ライター。ライターよりもマッチのような人生を希望していた。

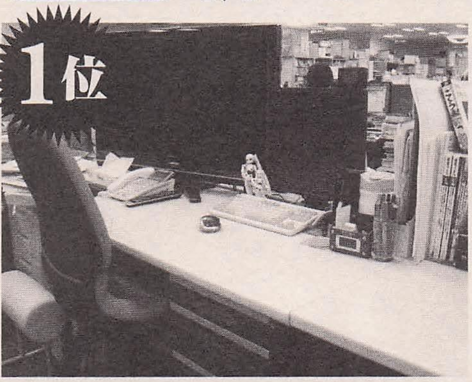
五郎：ドレッドヘアーの巨漢ライター。娘の写真を携帯の壁紙にしているらしい。

村田：やる気のないライター。母親がケガをしたと聞き、実家に帰省。意外と親思い！

マコ：小牧まこ。アイドル。自身のブログ“どこでもまこぶろぐ”を随時更新中。

なんとなく企画 机がキレイな編集者ランキング

なんとなくですが、みんなの机を見比べてキレイな順にランキングしてみました。デキる男は机もキレイという定説があったりしますが、この場での明言は避けたいと思います。



雅の机

まずは堂々の1位に輝いたのは、雅さんの机!! 見てくださいこのスッキリした空間!（ジャパネッ●たかた風） ちなみにこのデカい液晶モニターは雅さん自前の編集部用モニター。金持ち！



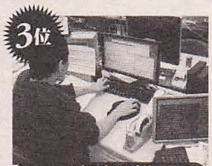
雅のコメント

自分の席上で仕事も趣味も全部満たそうとすると、整理せざるを得なくなるんですよね。ところで、1位になったら何かもらえるんですか？ コレ。



石丸の机

こちらも素晴らしく片づけられてますね。写真では見えにくいですが、モニターの上には、いろんなぬいぐるみが置いてあります。



平岡の机

こちらも卓上に余計なものはありません！ なんでそんなに小ギレイにしてしまうのか。ちなみに平岡氏はプロレスファン。どうでもいいか。



アラケンの机

アイドルを見る目はジットリしてるクセに、机はスッキリとは！ 意外！ 今回はまこちゃんが不在なので、アラケンは不満顔でした。



野村の机

こちらもほどよく片づけられてますな～。デュアルモニター＆テレビモニターという贅沢仕様。深夜とかに海外サッカーを見たりしてます。



じゅしの机

スケジュール進行を司るじゅしさんの机。実は席替えをしたばかりなので、キレイなのは当然かもしれない。



谷口の机

各ハードのプレイ環境はバッチリ。熱くなりやすい性格らしく、ネット対戦では舌打ちしながらプレイする。



おしょうの机

ハード最優先で私物は二の次（？）な感じの机。忙しい身なのにゲームだけは寝る間を惜しんででもプレイ！



Rustyの机

本人同様、ダンディズムあふれる……ということもない普通の机。しいていえば、ティッシュにエロスを感じる。



先輩の机

いたって標準的といえる机だが、ダンベルとAKB48のCDの組み合わせがトリッキーすぎて評価を落とした。



meganeの机

このあたりから、一気に汚さのレベルが上昇。デスクトップとノートパソコンが入り混じっている感じ。



まっつの机

みんなと見比べてみて判明した俺の机の汚さ。机の周囲にも謎の書類が山積。弁当のカラとかもあるし……。



TTRの机

◀机の上には山積みの攻略本、足もとには書類の束。その脇にはタタラノツルギと、まさに魔空間。



◀まさにゴミ屋敷といった感じの凄惨な状況。書類でモニターが見えてない。半年前に買ったお菓子が埋もれていた例もあり。仮にシダ植物とかが生えてきたとしても、俺は驚きませんね。

14位（ワースト） そみんの机



そみんのコメント

えー、使いたい物が使いたいところにある、綿密な配置なのに。ペットボトルのフタや付箋は、限界まで溜めてから一気に捨てるのが気持ちよくて好きですね。捨て忘れるけど。

ちなみに… バイト1号＆2号の机ものぞいてみた。

番外編として、バイト1号＆2号の机も検証。2人とも女の子だけあって普通に片付けられておりました。あんまり観察すると変態扱いされるのでこの辺にしておこう。



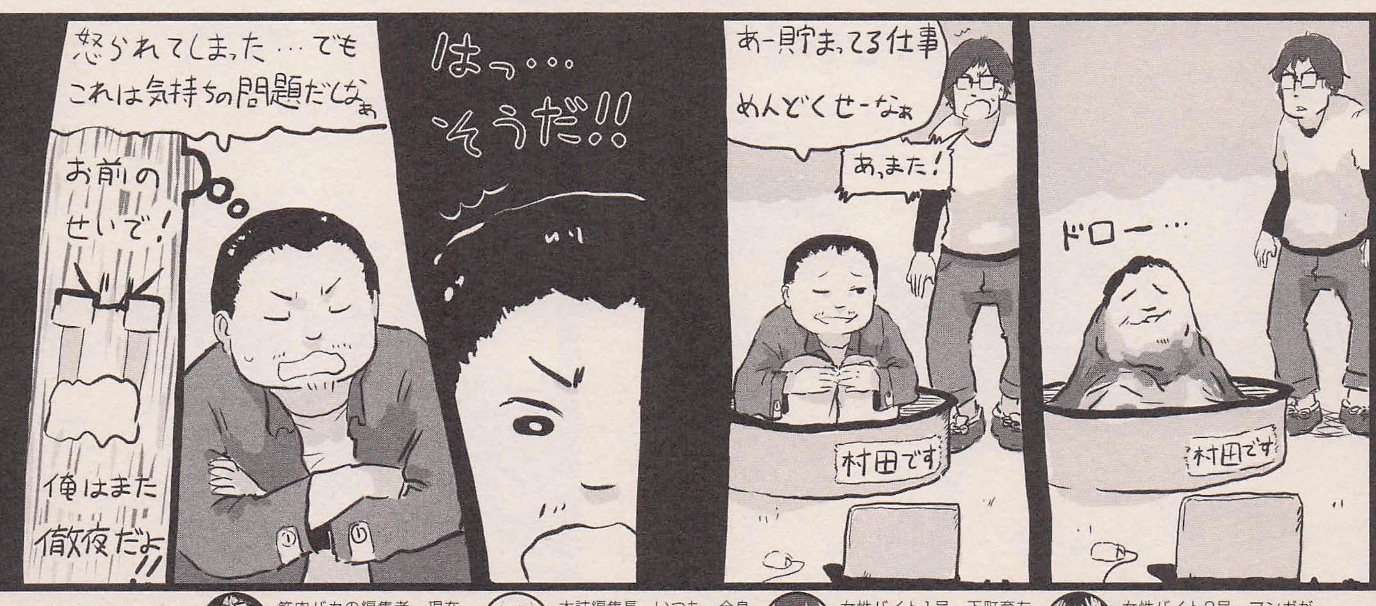
バイト1号

▲キレイに片づいている！ クマさんの膝掛けがポイント。



バイト2号

▲大量のメモ用紙に、たまに謎の絵が描かれていたりする。



こんなヤツらが書いてます②

先輩：筋肉バカの編集者。現在、AKB48に夢中。まこちゃんの立場ナッシング……。

おしょう：本誌編集長。いつも、全身からゲーム好きオーラがほとばしってます。

バイト1号：女性バイト1号。下町育ちの江戸っ子らしい。言われてみればそんな感じ。

バイト2号：女性バイト2号。マンガが大好きという情報をキャッチ。それ以外は謎。

今号のおもしろ写真



▲栃木県　アスＰさん　寝具には、おまたがつき物だと思います。あと、せっかく青空が綺麗なのに白黒ページで残念です。

ポストプレイで投稿をアシスト

今号は俺１人で原稿を書くことになったたった。がんばってハッスルしていきたい。アナタにもチェルシーあげたい。（当番：まっつ）

オレの特技

◀青森県　亀エモンさん　逆に後輩からおごられてしまう。

後輩だろうが
おごらない

◀青森県　亀エモンさん　バレてもきっとやり過ごせるよ。

子供の作り声で
勧誘をやり過ごす

川柳

◀青森県　亀エモンさん　まるで映画のストーリーのようだね。

終盤で
ミラクルひかる
だと気づく

◀福岡県　あまどれあさん　ヘタウマなタクシー運転手とか。

「ヘタうま」は
ホメ言葉なのか
考える

目撃情報

◀青森県　亀エモンさん　まいうーと叫びながら変身。

ホンジャマカの
石ちゃんが満月の夜
にマッコ・デラックスに
変身したよ。

◀福岡県　あまどれあさん　左利きの宿命は英雄でも拭えまい。

この前、昼ご飯食べに入った
ラーメン屋で
左利きという理由で端に追い
やられるリンク(ゼルダシリーズ)
を見かけました。

◀青森県　亀エモンさん　クリスマスソングを歌うお岩さん。

井戸で皿を数える
山下達郎を
見ました。

お便り＆要望

◀福岡県　あまどれあさん　頂いたモノは極力載せたいです！



◀青森県　亀エモンさん　締切過ぎてもいいので送ってくれ！

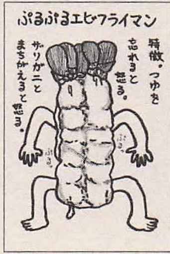
戦国無双3にハマり
すぎてもぐら商事の
〆切りを忘れてた。
てへっ♡

◀福岡県　あまどれあさん　うん。でも昭和の曲が歌えるらしい。

まこちゃん
岩崎恭子が
金メダル取った
年の生まれ!?

ボクの考えた超人

◀青森県　亀エモン　名古屋人には頭が上がらない。



◀奈良県　クロッピー　ライバルはモンゴルマンですね？



◀茨城県　くぼちさん　演歌のコブシは強・弱・中強・弱！



10年後の世界を予想

◀青森県　亀エモン　のちの、反省してま～す解散である。

スノボの國母が
国会議員に
初当選

◀青森県　亀エモン　10年も続いているだけでも奇跡！

電撃ゲームスが
ビニ本のコーナーに
置かれている

◀福岡県　あまどれあさん　調べたらマジで禁止の所がある！

女子の制服
から スカートが
消える



ダメオヤジ五郎が抱える娘についての悩み①

こんな俺でも9カ月になる1人娘を持つわけだが、わが娘の動向で非常に気になっている点が2つある。1つは、エクソシストのようなうめき声を発するようになったこと。なにやら不満があると叫び出す傾向にあるが、一応女だし、先が思いやられる。解決策などがあればご教授願いたい。

大喜利

大喜利のコーナーにだけ送ってくれる常連さん結構いますね。ネタが浮かびやすいからでしょうか。メールでの投稿も多いです。ちなみにお題は、ネタの数がそろった時点で、掲載するようにしているので、たとえ今回載らなくても、次号や次々号とかで載ったりするので、要チェックです。

お題一覧

- ●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？
- ●ついでに足の裏もつぶやいた！　どんな一言？
- ●絶対に儲からない店の名前は？
- ●絶対に食べたくない料理はどんな名前？
- ●絶対に飾りたくない鯉のぼり。どんな鯉のぼり？
- ●鯉のぼりがしゃべった！　どんな一言？
- ●唐突にペットがしゃべりだした！言い放った一言は？
- ●彼女の飼っているインコが言葉を覚えた！とんでもないひとことは？
- ●太陽に対して悪態をついてみよう
- ●月に対して悪態をついてみよう
- ●海に対して悪態をついてみよう
- ●山に対して悪態をついてみよう
- ●雨に対して悪態をついてみよう
- ●桜に対して悪態をついてみよう
- ●鯉のぼりに対して悪態をついてみよう

答えだけでなく、お題も引き続き募集していますので、よろしくお願いします。お題の答えの裏側にでもちょいと書いてくれれば問題ありません。

●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？

括約筋の活躍を見て！

◀青森県　亀エモンさん
ちぎっては投げ×2

息を吸ってもいいですか

◀東京都　BOOXさん
吸ったら吐かなきゃね。

今、屁をこけば飛べそうな気がするんだっ!!!

◀東京都　朝霞太郎さん
キン肉マンになれる！

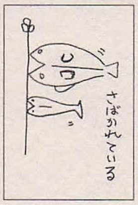
メールでの投稿

●「もしもピアノが弾けたなら……♪」
静岡県　緑レンガさん
●「クラクションといっしょにすんな！」
埼玉県　宵月さん
●「ブーブークッションを発明したヤツ呼んで来い」
静岡県　緑レンガさん
●「ニコチャン大王、憧れるわ～」
東京都　BOOXさん

●絶対に飾りたくない鯉のぼり。どんな鯉のぼり？



◀鳥取県　西島ばくさん
下で眺めていると危険だ。



◀鳥取県　西島ばくさん
子供はトラウマになるかも。

ピチピチの生。いきがいい!!

◀東京都　朝霞太郎さん
日に日に弱っていくだろう。

メールでの投稿

●チリメンジャコ
埼玉県　宵月さん
●人面魚型の鯉のぼり
徳島県　ピエールさん
●魚型のソースの入れ物でできている
宮城県　ありんこさん
●おなかのアンコが重そうな鯉のぼり
東京都　BOOXさん

●花粉に対して悪態をついてみよう

春なのにハナミズですか

◀石川県　マカボニーさん
花粉は恋路まで邪魔するか。

春だからって節操なさすぎ！

◀埼玉県　宵月さん
子供の教育にも悪いよね。

君なんて「花糞」で十分だよね？

◀千葉県　山の田んぼさん
これからはそう呼ぼう。

メールでの投稿

●「もっと少しずつ舞いなさい」
岩手県　バリアンさん
●「風まかせとかキザすぎだろ」
静岡県　緑レンガさん
●「人様に迷惑ばかりかけて、親が泣いてるぞ！」
山形県　ぼっくりさん
●「花粉症でない俺の前では貴様などゴミにすぎぬ」
鳥取県　西島ばくさん



村田のちっともいいコラム

最近、中毒性のあるスゴクいい歌を聴きました2

さて、VOL.7の続きです。一応、説明すると「歌が下手」というスレッドからスゴ～くいい歌を見つけたお話。

前回は吹○一恵の「○ピアの～」でしたが、今回はそれ以上。セピア～ですっかり楽しくなった僕は、下のリンクも迷わずにポチッ。すると藤○辰巳の「マッチ○・ドラゴン」登場。古い新日ファンには当たり前だとは思いますが、初めての僕には……笑いがこらえきれません。歌い出しの「いなぁ～ずま」の腰砕け感、終始に渡る音痴さと聴きとりにくさ、リズム感のなさ、どれも一級。これほどのものはそうそうありません。あまりの衝撃に詳しく調べるとPVも発見。視聴するならゼッタイにこっち。合掌する○波さんが謎のライトで目を覚まし、一小節ごとに小さな構えを繰り返します。そして、気を練って練って繰り出される歌。すべてが絶妙。PVによって2倍、3倍にも増していますね。ちなみに、途中で繰り返される両手を前に突き出す構えは、龍の顎を表現しいるらしいです。キレがあってこれも◎。補足すると、この歌で「プロレスラーはプロレス以外の事もできるんだって事をアピールしたくてレコーディングした」らしいです。間違いなく証明されましたね。いろいろなイミで。

見返り村田



こんなコト募集してます

今回のおハガキのなかに、「もぐら商事にもイラストコーナーを」というものがありました。なんとなく華やかにはなるんで、アリだとは思うんですが、やっぱりオモテ（ほうる）との兼ね合いで難しいところかと……。超人でガマンしていただくか、もしくは何かもぐら商事っぽいお題を考えてください！　っていうか、春になったことだし、リニューアルも視野に入れつつ考えていきたいですな。読者様のいろいろな意見を取り入れていければなと思っちょります！

<募集中のネタ>

- ●おもしろい写真をたくさんください
- ●特技を教えてください
- ●懺悔もあるのでは？
- ●川柳も欲しいところ
- ●10年後の世界を予想してみませんか？
- ●目撃情報お待ちしてます
- ●ご要望があればなんなりと

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、女の先生を間違ってお母さんと呼ぶ
一つ、呼ばれた先生もまんざらではない感じ

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

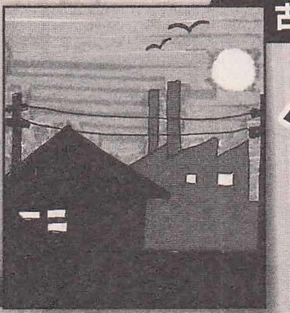
1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを越えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告　そろそろリニューアルの予感……!?

投稿の締切　5月7日(金)



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録（ノスタルジア）

ゲーマならば誰でも、忘れられないゲームがあるはず。そんな心の1本について心ゆくまで語ってもらうこのコーナー。今回は奇しくも恋愛ゲームがそろい踏み！

今号の紹介タイトル
- 『アンジェリークSpecial』
- 『ときめきメモリアル ~forever with you~』
- 『バイオハザード』

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

20代編 思い出の1本！

プレイステーション
アンジェリークSpecial

発売日 1996年3月29日
メーカー コーエー　ジャンル SLG

1996年はこんな時代でした

……主な出来事……
- O157による集団食中毒発生
- 司馬遼太郎が死去
- ダイアナ皇太子妃が離婚
- NINTENDO64発売
- 森且行、SMAPを脱退
- LUNA SEA活動休止

書いている人
M．H
1982年生（昭和57年生）



◀当時、中学2年生。交換留学でオーストラリアに向かう飛行機の中の写真。いつから軌道がずれてしまったのか……。

ココが魅力!! ボイスとアニメーションで多くの乙女たちを魅了

ネオロマンスゲームの王道、『アンジェリーク』シリーズ初となる次世代機（当時）移植ソフト。今でこそ、乙女ゲームで攻略キャラにボイスがついているのは当たり前ですが、この作品をきっかけにその後の女性向け恋愛シミュレーションが発展したといっても過言ではありません！　と、いきなり鼻息荒く語ってしまいましたが、当時中学2年生の私が、生まれて初めて出会ったネオロマンスゲームが、この『アンジェリークSpecial』でした。そして、オスカー様に「よぉ、お嬢ちゃん」と画面から呼びかけられて以来、14年にわたる恋が始まったのでした。



◀ゲームのキャラが甘いセリフを、画面越しに言ってくれるのが新鮮でした。

ココが魅力!! ライバルを蹴散らす快感 私のために彼が♥

物語の舞台は、女王が統治する宇宙。プレイヤーは守護聖というイケメンな協力者達の力を借りながら、女王候補として大陸を育成する試験に挑みます。そこで現れるライバル、ロザリアよりも先に大陸を育成すれば、晴れて次期女王になれるのですが、守護聖との甘いロマンスを選ぶか、女王の道を貫くかがテーマとなってくるのです。ライバルと試験を競うなかで、ぶっちゃけマジメに育成をしなくても、恋仲になった守護聖がこっそり大陸を大きくしてくれるイベントもあり、優越感にほくそ笑みながら、ライバルとの勝負を楽しむのも魅力の1つ。



◀ライバルが恋愛にかまけている間にせっせと育成を進める腹黒さも必要。

30代編 思い出の1本！

プレイステーション
ときめきメモリアル ~forever with you~

発売日 1995年10月13日
メーカー KONAMI　ジャンル SLG

1995年はこんな時代でした

……主な出来事……
- 阪神・淡路大震災発生
- 地下鉄サリン事件発生
- Windows95発売
- ゆりかもめ開業
- 新世紀エヴァンゲリオン放映
- 野茂英雄、メジャーで新人王に

書いている人
青毛野郎
1978年生（昭和53年生）



◀誕生日に買ってもらったFCの『ファミコンウォーズ』を兄に先に遊ばれてブチ切れたことを、ふと思い出した……。

ココが魅力!! 魅力的過ぎる美少女達とのドキドキ高校生活！

『ときめき』は、3年間の高校生活を送りながら、卒業式の日に意中の女の子から告白されることを目指す恋愛SLGです。オレがこのゲームにハマった第1の理由は、登場する女の子が個性的かつ魅力的だったこと。何かと倒れてしまう体の弱い文学少女、毎朝50kmのランニングを欠かさない運動少女、世界征服をたくらむマッドサイエンティストなどなど。でも、オレがぞっこんラブだったのは、料理と人を応援することが大好きな普通の女の子、虹野沙希ちゃんでした。やっぱり家庭的な女の子っていいよね！お嫁さんにしたいゲームキャラNo.1です!!!!!



▲この子が虹野沙希ちゃんだ！　仲よくなると、低確率でお弁当を作ってくれるイベントが発生するんです！

ココが魅力!! 多彩なプレイスタイルを許容する高い自由度

『ときめき』は恋愛SLGの元祖ともいわれる存在ですが、ジャンルの黎明期とは思えないほど、高いゲーム性と完成度を誇っていました。プレイヤーは、意中の女の子に好かれるよう、勉強や運動といったコマンドを実行。自分の能力をアップしていきます。そこにあるのは育成ゲームとしての楽しさ。学年一の秀才を目指したり、野球部に所属して甲子園を制覇したり、いろんなスタイルで高校生活が送れるのです。プレイスタイルを変えると、また新たな発見があって、何度でも遊べてしまうというのが、当時の青毛野郎としてはたまらなく楽しかった！



▲野球部の全国大会決勝で負けたときのストーリーの展開が好きで、いつもわざと負けてみたりしてました。

俺にも言わせろ！『バイオハザード』

映画化されるなど、ホラーゲームとしては、もはや世界的に有名なゲームですね。シリーズ化されタイトル数も多いですが、「怖さ」という意味ではやはり初代『バイオハザード』が群を抜いていると思います。思い出補正かもしれませんが、音楽もビジュアルも一番怖い。特に覚えているのがゾンビ犬が窓ガラスをぶち破って襲ってくるシーン。家族や友達に「このゲームおもしろいよ」と薦めつつ、プレイヤーが例のシーンでパニックになる様子を見るのが大好きでした。　**（青森県　T.Mさん）**



M. Hの思い出コラム

長く続く乙女道。お嬢ちゃんと呼ばれて──

『アンジェリーク』の思い出

追っかけていたバンドの活動休止でゲーム熱再燃

今となっては、『アンジェリーク』を代表するネオロマンス作品に夢中な私ですが、中学生になってからは、ゲームをする機会が減り、ビジュアル系バンドブームも大きく影響してか、音楽にのめり込むようになりました。しかし、年表に書いてあるように1996年、追いかけていたバンド、LUNA SEAが活動を休止したことで、何かが狂い始めたのでした。

家ではゲームをしないものの、部活帰りに同級生の男子と寄ったゲーセンで、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』（以下、『KOF96』）をプレイした私。思い返せば、この頃からですでにキャラに恋するという属性がむくむくと芽を出していたのかもしれませんが、ばっちり恋をしました。草薙京に。しかしいくら京様に会いたいからといって、ゲーセンで散財するような財力は中学生にはなく、途方に暮れていた私でした。そんなとき、同級生がネオジオCDを持っているという情報を聞きつけ、さっそくその子の家に遊びに行ったのですが、そこで出会ってしまったんです。『アンジェリーク』に。『KOF96』をプレイしに行ったはずが、気づいたら『アンジェリーク』をプレイしていた私。ちなみに友人は男子なのに、なぜ『アンジェリーク』を持っていたのか。もはや知る術もありません。

開いてしまった2次元の扉　貴重なモテ期を消失

美麗なキャラクター達が甘いセリフをたくさんささやいてくれるゲーム！　友人宅の帰り道、迷わずにゲームショップに直行。その日から『アンジェリークSpecial』にはまる生活が始まりました。大陸をせっせと育成するかたわら、主人公（つまり私）の部屋に守護聖がデートに誘いに来てくれるのが楽しくて、すっかり女王候補になりきっていました。

そんなとき、事件は起きました。いつものように家で大陸を育成していると、玄関のチャイムが。「どうしよう。リアルに守護聖様が来ちゃった♥」なんて妄想をしつつドアを開けると、そこには同級生の男子。そう、思い返すと今でも後悔するのですがモテ期が到来していたのです。その訪問者は、私に告白をすると逃げるように帰っていきました。突然の出来事にドキドキを抑えることができぬままドアを閉めかけたそのとき、さらにあり得ない出来事が。なんと、もう1人いたんです。ゲームならば守護聖がバッティングするという大変デンジャーな状況。しかし当時の私は、早く中断したゲームを再開したくて＝2次元の恋人に会いたくて、返事もおざなりに彼を帰してしまいました。3次元の恋もかすむほど、私の心をとらえて離さない守護聖様。ちなみに、逃したモテ期は……あれ以来、しばらく来る兆しがありません。

"お嬢ちゃん"の思い出

お嬢ちゃん、14年たってもお嬢ちゃん（心の俳句）

リアルな恋すら色あせてしまう、そんな『アンジェリーク』に登場する守護聖達。そのなかで、私が恋をしたのは甘いセリフをささやくキャラのなかでも、ひときわキザなオスカー様でした。フェミニストな彼が、主人公を呼ぶときの2人称は「お嬢ちゃん」。彼にお嬢ちゃんと呼ばれる鼓動の高まりはまさにプライスレス。いまだに健在なのです。そんな、「お嬢ちゃん」にまつわる話を1つ。

これは友人の話なのですが、当時女子学生の授業中のお楽しみといえば、かわいいメモ帳を牛乳パック型やハート型に折った手紙を友達と交換することでした。私の友人も、その類にもれず、授業中にこっそり手紙を交換して遊んでいたのですが、その交換仲間の1人が、私に負けず劣らずのオスカー様信者でした。彼女の手紙の差出人は、常に『アンジェリーク』に登場する守護聖達。そう、学校生活においても、彼女は女王候補だったのです。しかも、彼女の本命はオスカー様。その名誉あるオスカー様の配役を得ていたのが、私の友人でした。ちなみに手紙の送り主である彼女のあだ名は「お嬢ちゃん」だったそうです。ああーっと頭を抱えたくなることも、当時を振り返ると懐かしくなるんだよなあ、と思わず共感してしまいました。

私的名場面

ああああああーっ！　と頭を抱えたくなる思い出

『アンジェリーク』に出会う前に夢中だった『KOF』。その草薙京のコスプレをしている当時中学2年生の自分の写真を発掘してしまったので、この際さらしてしまいたいと思います。これは、林間学校のキャンプファイヤーでの出来事。そこそこ優等生だった私は、林間学校の実行委員長として、何かイベントを企画するように先生に依頼されました。そこで、何を思ったか、コスプレをしてアニソンを歌って踊ることを考えつき、たった6人の有志（勇者ともいう）で敢行してしまいました。挙句、あるゲーム誌に投稿したうえ採用され、晴れて初コスプレが雑誌に掲載されたのでした。まさか、今自分がゲーム誌でライターのお仕事をしているだなんて、当時の自分にはとても予測がつかなかったことでしょう……。



◀自分がしたこととはいえ完全に黒歴史です。ネタになるといえばなるのですが。



青毛野郎の思い出コラム

出会えてよかった！　初恋の思い出

『ときめきメモリアル』の思い出

100回クリアすれば虹野さんに出会える伝説

オレが『ときめき』に触れたのは、高校生の頃で、PS版だった（シリーズの元祖はPCE版だヨ。）。弟が借りてきたPS版をプレイし、最初の印象で一番かわいかった虹野さん狙いで私立きらめき高校での3年間を過ごし、彼女に超ときめいていました。ぶっちゃけるとオレがこのゲームにハマったのは、虹野さんがかわいかったから、という1点に尽きます。PS版は2週間ほどで返却してしまいましたが、その後に発売されたSS版は発売日が高校3年の夏休み初日ということで、休みの間、ずっとプレイしていました。虹野さんエンドを100回見たら彼女が画面から出てくるんじゃないかと思い、実際に100回クリアしたんですが、もちろんそんなことはありませんでしたよ。当たり前ですね。フヒヒ。お前はバカかと思われるかもしれないエピソードですが、まあ、否定はしませんけど、それだけ虹野さんラブだったんですね。だってオレ、10年前は髪の毛が青かったですから。もちろん理由は虹野さんの髪の色が青かったからです。でも、よく、髪の色が落ちて紫になってきて、周囲から「そういう髪の色のおばちゃんいるよね」とか言われてましたが……。ばか！　紫は高貴な色なんだよ！　あとチアノーゼ（毛細血管中のヘモグロビンが減った状態）の色らしいよ。「ギャラリーフェイク」ってマンガに書いてあった。

美少女のはげましは男を強くするのか

虹野さんを語るうえで重要なキーワードは、「根性」です。虹野さんは根性がある男性が好みのタイプで、そんながんばっている人を応援するのが好き。

「がんばって！」

「根性あるのみよ！」

「あきらめちゃだめよ！」

虹野さんの言葉に、オレは何度もはげまされてきました。「根性だ！」と、自分を鼓舞し、数々のピンチを乗り越えてきたのです。録音機能のある腕時計に虹野さんのセリフを録音し、1人暮らしを始めてからは留守番電話の応答音声を虹野さんのセリフにしてたくらいですからね。「ごめんなさい、今、留守なの！」みたいな。電話かけてきたヤツをビビらせてやろうと思っていたのですが、誰も電話してきやしねえ。話が脱線しましたが、最近はこういうストレートなはげましの言葉に、「オレを追い詰めてないでくれ！」と考えてしまう人もいるようです。ていうか、ネットでそういう意見を見て、ちょっと驚きました。まあ、そういう気持ちも理解できなくはありません。「言われなくてもがんばってるよ！」ってことなのでしょう。何かと閉塞感のある時代ですからね。『ときめき』ヒロインのなかでも一番人気といわれた虹野さんですが、今の時代では、また違った評価になるかもしれません。

『ときめき』シリーズ15周年

シリーズ生誕15周年と『ときめきメモリアル4』

『ときめき』シリーズは、2009年で15周年を迎えました。その記念すべき年に、PSPで発売されたのが『ときめきメモリアル4』です。正直、続編はあきらめていたので、新作が出ただけでもうれしいのですが、ゲーム内容も原点回帰を感じさせるていねいな作りで、オレ超歓喜。ぜひ、オレと同じ"ときメモラー"も、シリーズ未経験の人も一度プレイしてもらいたいですね。ちなみに『ときめき4』のイチオシは、語堂つぐみちゃん。メガネのツンデレ文学少女。うーん、虹野さんと全然違うタイプだなぁ。15年もたてば、女性の好みも変わるってもんです。



▲ほどよいツンデレさが心地よいつぐみん。あぁ、かわいいなぁもう！

俺的名場面

こうしてボクはゲームライターになりました

『ときめき』との出会いは、オレの人生を変えるターニングポイントになりました。というのも、『ときめき』は「ああ、ゲームってすげえおもしろいものだな」と心の底から思わせてくれる作品だったからです。それまでもゲーム好きでしたが、自分で自覚したのは、このときが初めてだったんですね。同時に、世間の高校生はそんなにゲームにハマらないし、画面の中の女の子に本気で恋愛感情を抱いたりしないということにも気づきましたが。ともあれ、ゲームの素晴らしさを知った高校生のオレが、「将来、ゲーム業界に入ろう」と思うのは、そう不思議なことではありませんでした。つまり、今、こうやってゲーム雑誌のライターをしているのは、まさに『ときめき』のおかげなのです。ちなみに、ゲーム開発者になる道も考えましたが、どちらかというとゲーム雑誌の編集部に潜り込むほうがどう見ても楽だったのでライターになりましたとさ。『ときめき4』の取材で、第1作の開発にかかわったメタルユーキ氏にお会いしたときは、神様に会ったような気分でしたよ。オレの人生を変えた張本人の1人ですからね。

ゲームの思い出を募集中！

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。編集部で文章の一部を修正することがあります）

【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

もう春ですね！　新社会人のみなさん、もうすぐ五月病がやってきますよ！　辞めちゃダメ、絶対!!

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール　アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」（インフォレスト）。

■みんなの夢は「野球選手」！　でもボクは……

最近めっきり暖かくなってきて、新年度で生活が一変して目の回るような日々を過ごしていたり、お花見のはしごで前後不覚な日々を送っていたりする人も多いと思う。特に高校・大学などに進学した人、もしくは残念ながら浪人する人にとっては、自分を取り巻く環境が一変する大きな節目にもあたる時期なのではないだろうか。筆者においては、新生活もクソもなく桜が咲いている時期はずっと仕事で外出すらまれでしたよ。あ、年度替わりっぽい出来事も一応ありました。税務署が税務調査にきたりな。

とまあ、将来の希望に燃える若者に対してブルージーな嫉妬を交えながら書き出してまいりましたが、昔から筆者のなりたかった職業はズバリ、ギャルゲーのシナリオライターだった。決して『ラブプラス』にドハマりしているからじゃない。『アマガミ』でもない。

あーでも、『同級生』の影響はちょっと、いや、凄くあるかも……。「あ、こんなに夢中になってるこのヒロイン、男が書いてる文章よね……？」という、できれば考えたくなかったことに気づいてしまい微妙にふためいたのが発端だ。こんな俺でもがんばれば、人に感動を与える（残念な人生を送っている全国の同志を萌え転がすことができる）ことが可能なのではないかと思ったワケだ。気分はつんく♂か秋元康。盛り上がった気持ちのまま数年が過ぎ、そして思いは叶うときがやってきました。そう、ついにギャルゲーの原案兼シナリオライターデビューしました！（予定）

■俺の架空の彼女かわいいだろ？

まずはストーリー。大まかなストーリーを考えて、ヒロインやサブヒロインの名前を考えていくわけだが、まぁそこまではゲーム大好きッ子なら寝る前の布団の中でニヤニヤと考えたことはあると思う。筆者も名前に、口癖、好きな食べ物、スリーサイズをニヤニヤメモしていった。担当の声優案も必要ないのに考えたり。そこまではいい。

だが、これは仕事だ。仕事である限り、会議はある。打合せの席で、「ストーリーはどんなモノを考えましたか？」「ヒロインの名前と、かわいいポイントを聞かせてください」「萌える口癖を言ってみろ」「お前、そんな性癖なのか」「この髪型は現代科学では実現不可能なのでは？　針金ですか？」と会議室で6人ほどの大人の前で問い詰められたとき、「カ、カワイクナイデスカ？」とカタコトで応答するのに必死。したたり落ちる脂汗を止めるすべをもたないまま、遅まきながら（コレは大変なことになったぞ）と、自分の置かれた立場に驚き、恐怖した。そうなのだ、これはつまり「俺の理想の恋愛」を情感たっぷりに妻子のいるオトナ達に語るという一大プレイだったのだ。

■そして二週間後、心は通じた……！

そんな、公開羞恥プレイのあとは、一転して意気消沈。「この名前かわいくね？」なんてつけた名前も「ああ、スポーティな方のヒロインが…」と目を伏せながら説明するようになり、黙々とシナリオの構成などをやっていると、また新しい問題にぶち当たった。全体像を決め終わり計算すると、実に普通の小説の6冊ぶんくらいの文章量が必要なことが明らかになってしまったのだった。ギャルゲーで、全国のオタクを萌え転がせたい！　という秋元康ポジションを目指していたはずが、いつのまにか1カ月で文庫本6冊ぶんもの「俺の考えた理想の青春」像を書ききるという壮大なSMプレイだったとわかったときの衝撃は涙なしでは語れない。

まだまだ絶賛執筆中で出口は見えないが、そんななか、凄くうれしいことがありました。毎回、筆者に「それは萌えるんですか」と尋ねてくる怖い人が、5回目の会議でやたら分厚いシナリオを読み終え、「で？　続きは？」というので「ゴメンナサイオクレテイマスガンバリマス」と俯きながら懺悔していると、「そうじゃない。志穂ちゃんが可哀想なんだが、ちゃんと幸せになるのかね？」と！　感想を！　言ってくれたことです！　心通じ合った感動に打ち震えましたねこれは。

でも、7回目の会議の後で彼と飲んだら、アイドルオタでした。それならそうと早く言ってくれよ！　俺の緊張を返してください！

あと、会議の途中で「ボクの志穂ちゃんはそんなこと言わないと思う」と、勝手に自分のモノにしないで下さい。俺の志穂は、もっと気の強い子なんだよ！

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール　考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

「映画シナリオ考察……ALWAYS　三丁目の夕日」

日本アカデミー賞を始めとした多くの受賞歴を持つ邦画『ALWAYS　三丁目の夕日』。今回はこの名作映画の物語の構成について語っていきましょう。

舞台は昭和三十三年。建設中の東京タワーを間近に望む夕日町三丁目の人々を、優しく丁寧に描いた作品です。たくさんの人物が登場しますが、脚本が優れているためドラマとしてまとまっています。軸になるのは自動車修理工場・鈴木オートの一家と、向かいに住む茶川一家。織り込まれたエピソードはどれも印象的で、見る者の心をとらえて放しません。脇役の絡みも見事です。

たとえば、太い注射をするせいで子供達から「アクマ」と呼ばれ恐れられている町医者・宅間。彼は後半、茶川と居酒屋のヒロミに頼まれて、淳之介という子供のためにサンタを演じます。プレゼントを受け取った淳之介は大喜び。後にその様子を聞いた宅間は「今日は、楽しい。実に楽しい……」と笑顔を見せます。このエピソードをいっそう印象的にしているのは、彼が十三年前に妻と一人娘を空襲で失っていたという事情です。亡き娘と淳之介の年齢はさほど変わりません。宅間がどんな思いでサンタに扮していたか――鑑賞者は「言外の描写」を察し、胸を打たれるのです。彼が普段、子供達から苦手にされていることも重ねられているでしょう。

昭和三十三年当時、各家庭でのクリスマスプレゼントというのは今のように普遍的ではありませんでした。淳之介と青森から鈴木オートに就職した六子が「僕のところ、サンタさん来たことありませんから……」「クリスマスプレゼントなんて、おら初めてで……！」と言っているように。鈴木オートは三種の神器（テレビ、冷蔵庫、洗濯機）を何とか買い揃えられる程度のゆとりがありましたが、貧乏な茶川はプレゼントを買うために頭を下げて仕事の報酬を前借りしようとしたり、鈴木則文から金を借りたりしています（当時のテレビはかなりの高級品でした）。彼が苦労の末に購入したのは、淳之介と恋心を寄せる相手・ヒロミへのプレゼント。この社会的背景と描写が、喜ぶ淳之介やヒロミへの求婚をいっそう印象深いものにしています。

一方の鈴木夫妻が買ったのは、集団就職で鈴木オートに来た六子を田舎の母に会わせてやるための切符でした。しかし帰郷を促された彼女は「ええ……」と寂しそうに呟くだけ。すると直後にシーンが切り替わり、茶川がヒロミの店の前で呆然としている姿が映し出されます。「貸店舗」という張り紙と、唐突に姿を消してしまったヒロミ。六子と茶川の心情はともに打ち沈んでおり、ハッピーエンドを予想していた鑑賞者を動揺させます。そして物語は淳之介が本当の父親に引き取られていくという、さらなる悲しみに向かって進んでいくのです。この一連の流れにおいて「テンションの起伏」がしっかりとコントロールされている点は非常に重要です。暖かいエピソードの直後に不穏な六子の様子を描き、まさかの急転直下。幸と不幸、明と暗。対比で生み出された雰囲気を受けて、物語はクライマックスへとなだれ込んでいくのです。

手に入れた幸せをすべて失ってしまう茶川。そして六子の表情を曇らせている理由とは――今回は未見の方のために、ラストの展開についてはあえて触れないことにしましょう。ここまでに積み重ねられたドラマがどのように収束するのか？　どうか自分の目で確かめてください。六子が故郷に対して思うところがあるという点は序盤から何度も描かれていますので、茶川の変化ともども注目しながら鑑賞していただきたいと思います。鈴木一家と茶川一家の姿を通して描き出される、血縁の有無を超えた純粋な愛情。淳之介を連れ帰ろうとする父親が冷たく事務的な言動を繰り返すのは、もちろん茶川達との対比でしょう。

本作は昭和を舞台にした作品だけあって中高年の方にはとても懐かしく、思い出深い描写が数多く出てきます。ぜひ当時を知る方々と一緒に観て、昔の話を伺ってみてください。映画の内容とあわせてたくさんのものを得ることができるでしょう。現代では失われつつある暖かさを希望とともに描いた『ALWAYS　三丁目の夕日』。時代を超えて愛され続けるであろう名作です。

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

第8回のアンケートテーマ

『METAL GEAR SOLID』シリーズについて

今回のテーマは最新作『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』が発売直前となる『MGS』シリーズについてです。20年以上の長きにわたるシリーズだけに、幅広い年齢層の方からご意見をいただきました！
（御回答総数：510／アンケート調査期間：3月下旬～4月7日）

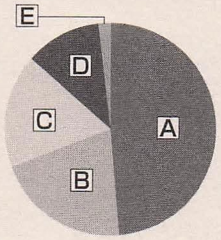
Q1 シリーズでプレイ済みの作品はどれですか？

回答数
- METAL GEAR（MG）……222票
- METAL GEAR 2 SOLID SNAKE（MG2）……219票
- METAL GEAR SOLID（MGS）……348票
  ※『MGSインテグラル』『MGSザ・ツインスネークス』含む
- METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY（MGS2）※『MGS2サブスタンス』含む……375票
- METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER（MGS3）※『MGS3サブシスタンス』含む……387票
- METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS（MPO）※『MPO+』含む……318票
- METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS（MGS4）……327票
- まだプレイしたことがない……20票

『MGS』以降の作品をほぼプレイしているファンの方が多く、なかでも最も多く票を集めたのは『MGS3』。なお、全作品をプレイ済みという回答は63票。10代の回答者にも『MG』『MG2』経験者が多かったのは、『MGS3サブシスタンス』に収録されていたためか。

Q2 最新作『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』で最も楽しみな要素はなんですか？

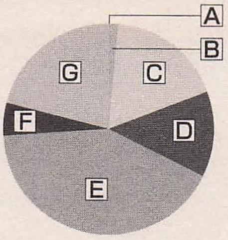
回答数
- A ストーリー・キャラクター 162票
- B 潜入アクション……69票
- C マルチプレイ……57票
- D 各種やり込み要素……39票
- E その他……6票



『MGS PW』を購入予定の方にうかがった質問。プラットフォームがPSPのため、マルチプレイなどに票が集まるかと予想されたが、結果はストーリー・キャラクターがトップに。今回回答していただいた『MGS』ファンは、まず正伝としてのドラマに期待をしていることがわかる。

Q3 シリーズで最も好きな作品はどれですか？

回答数
- A MG……0票
- B MG2……6票
- C MGS……75票
- D MGS2……54票
- E MGS3……174票
- F MPO……21票
- G MGS4……87票



Q1で首位だったPS2の『MGS3』が、ここでも幅広い年齢層のファンに支持されてトップとなった。2位はPS3の『MGS4』で、3位はPSの『MGS』。最新作『MGS PW』は『MGS3』後のBIGBOSSのドラマを描いた作品なので、Q2でストーリー・キャラクターに注目が集まっていたのもうなずける。

Q4 スネーク以外の登場人物のなかで最も好きなキャラクターは誰ですか？

1位は間違いなくスネーク（ソリッド、BIGBOSS）になると思われたため、質問ではスネーク以外の登場人物の人気をリサーチ。結果はやはりソリッド・スネークの相棒、オタコンがトップとなった。僅差で2位となったのは『MGS2』と『MGS4』の2作品に登場した雷電。これは『MGS4』での超人的な活躍が大きい？　なおオセロットは、青年時代のオセロットとリボルバー・オセロットの合計（リキッド・オセロットまで含めると69票）、グレイ・フォックスはサイボーグ忍者を含めた票数。6位以降のキャラクターには、メイ・リン、キャンベルなどが名を連ねた。

アンケート上位キャラクターBEST5
- オタコン……76票
- 雷電……75票
- オセロット……60票
- グレイ・フォックス……48票
- ザ・ボス……33票

Q5 以下のシリーズ関連タイトルをプレイしたことがありますか？

回答数
- METAL GEAR AC!D……92票
- METAL GEAR AC!D2……82票
- METAL GEAR ONLINE（『MGS4』同梱含む）…234票
- METAL GEAR SOLID TOUCH……30票
- プレイしたことはない……156票

正伝以外の作品についてのアンケートでは、やはり『MGS4』にも収録されていた『MGO』に圧倒的な票が集まる結果となった。なお、各作品についての感想として集まったご意見の一部は以下のとおり。
「『メタルギア』とカードゲームという、一見すると無縁のものを見事に融合させていて秀逸だと思います（METAL GEAR AC!D）」「前作とは打って変わって完全にはじけた印象。本流のMGSとは違うスタイリッシュさで、本流とは違う角度からMGSらしいカッコよさを感じた。前作のストレスが溜まる部分も改善され、ゲーム的にも遊びやすく進化していた（METAL GEAR AC!D 2）」「発売日から今でもやっているほどハマってます。でも、一向に上達しないヘタクソです（MGO）」「iPhoneを手に入れて初めて買ったgameです。映像の美しさにびっくりした（METAL GEAR SOLID TOUCH）」

Q6 『MGS』シリーズの魅力と『MGS』シリーズに期待することはなんですか？

■『MGS』シリーズの魅力
「ゲームとしての完成度と監督のこだわり」「さまざまなスネークと呼ばれた男達の生きざま、人生。そして反戦争思想」「じっくり進めて行く高いステルス性と伝えなくてはいけないメッセージ性のある深いストーリー、スネークをはじめとする個性的な登場人物達が『MGS』シリーズの最大の魅力」「ストーリーはもちろん、ゲーム下手でもがんばって先に進められるほどよい難易度がいい。監督の仕込んだ細かいネタ探しも楽しみのひとつ」「重厚なストーリー、キャラクター性とおバカなネタ要素、コミカルな部分の絶妙なバランス。真面目な部分とおバカな部分が双方を引き立てあって、『MGS』特有の感動が生まれる」「目的のために敵を殺すことを是とはしないところ。また副次的な楽しみが隠されているところ」

■今後の『MGS』シリーズへの期待
「『MGS』や『3』のような濃い敵キャラをドンドン出してほしい。オッサンキャラを」「オンライン接続での対戦や協力プレイの、さらなる拡大や充実を期待します！」「この頃のシリーズではネタ・パロディのような笑わせてくれるイベントが少なくなってきているように感じるのでそのような要素を増やしてほしい」「これまでのようにハードの進化とともにおもしろさも進化してくれると信じています。そんなタイトルはほかにないから」「スピンオフ的な作品を作ってほしい。BIGBOSSやスネークだけなので他のキャラクターが主人公の作品も見たい」「『メタルギア』『メタルギア2』のリメイク」「据え置きハードでの新作も期待」

『MGS』シリーズのファンはやっぱり熱かった!!

今回このコーナーでは初めて、特定のシリーズ作品にテーマを絞ったアンケートを実施しましたが、さまざまな方の『MGS』シリーズへの熱い思いが集まった印象でした。特にQ6などの回答を見ると、ゲーム性や物語だけでなく、作品のテーマやメッセージに感動するといった意見が多く、そういう意味で『MGS』は、作り手の思いをユーザーが受け止め、それぞれの考えで理解しようとしている貴重なシリーズであると改めて感じます。そのうえで今後のシリーズへの要望に関しては、リメイクやスピンオフ作品、完全新作を望む声など多岐にわたりました。それに対する答えの1つは、『MGS PW』で見えてくると思います。
（電撃ゲームス編集長／千木良章）

次回のアンケートは？
次回のWebアンケートのテーマは、オンラインゲームについてです。PCだけでなく多くのコンシューマ機でオンラインゲームが浸透してきた今、みなさんのプレイスタイルやご意見をお聞きできればと思います。アンケートは電撃オンライン上で、4月下旬～5月上旬にかけて公開いたしますので、よろしくお願いします。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.8

右のハガキにほしいプレゼントの番号（P.163を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 **あなたの性別を教えてください。**
①男　②女

2 **あなたの学年・職業を教えてください。**
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1
⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生　⑩予備校生・浪人
⑪会社員　⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3 **電撃ゲームスをどこで知りましたか？**
①雑誌誌面での告知　②書店
③電撃ゲームス編集部ブログ
④その他のインターネット　⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物　⑦その他

4 **本誌の購入状況を教えてください。**
①毎号買っている　②時々買っている
③はじめて買った

5 **次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。**
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない　④おそらく買わない

6 **どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。**

7 **本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。**

8 **本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。**

9 **今号の表紙について、どう思いますか？**
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 **今号の価格について、どう思いますか？**
①高すぎる　②少し高い　③ふつう
④ちょっとお得　⑤すごくお得

11 **普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお書きください。**
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃萌王　⑤電撃黒萌王　⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン　⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360　⑩ファミ通DS＋Wii
⑪ファミ通WaveDVD　⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ　⑭Vジャンプ　⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM　⑰週刊アスキー
⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 **今号の企画「ゲーム好きのための少女漫画のススメ」はいかがでしたか？**
①すごくおもしろかった
②おもしろかった
③ふつう
④あまりおもしろくなかった
⑤つまらなかった

13 **ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。**

14 **あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。**
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数　⑤新作情報
⑥レビュー　⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース　⑨付録

15 **持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。**

16 **15で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？**
①接続している　②接続していない

17 **持っているハードの中でもっともプレイしているものは何ですか？**
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

18 **17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。**

19 **17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。**

20 **アーケードゲームをプレイしますか？**
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③プレイしていない

21 **今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。**

22 **最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。**

23 **22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。**
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌広告
④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント
⑦友だちの情報　⑧インターネットの情報
⑨その他

24 **22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。**
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報　⑦その他

25 **これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.276-279の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。**

26 **ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？**
①新作情報　②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報
④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

27 **最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。**

28 **ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？**
①ある　②ない

29 **28で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。**
①ダウンロードタイトル
②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】小島秀夫氏
②【特集】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
③【特集】ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト
④【特集】ファイナルファンタジーXIV
⑤【特集】スーパーストリートファイターIV
⑥【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 3rd
⑦【電撃モンハン組合】モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
⑧【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 2ndG
⑨【電撃モンハン組合】モンスターハンター3（トライ）
⑩【電撃モンハン組合】モンスターハンター情報局
⑪【電撃モンハン組合】狩られ道亜種
⑫【ゲームスMANIAX】東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚
⑬【ゲームスMANIAX】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
⑭【ゲームスMANIAX】撃たれ道
⑮【ゲームスMANIAX】GOD EATER（ゴッドイーター）
⑯【ゲームスMANIAX】ファイナルファンタジーXI
⑰【ゲームスMANIAX】無双列伝
⑱【ゲームスMANIAX】乙女的ゲームス白書
⑲【ゲームスMANIAX】Pの奇蹟
⑳【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストIX　星空の守り人
㉑【ゲームスMANIAX】電撃サガ・アーカイブ
㉒【ゲームスMANIAX】Borderlands（ボーダーランズ）
㉓【ゲームスMANIAX】DRF 電撃レーシングファクトリー
㉔【NO GAME,NO LIFE】HEAVY RAIN -心の軋むとき-
㉕【NO GAME,NO LIFE】斬撃のREGINLEIV（ザンゲキのレギンレイヴ）
㉖【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
㉗【企画】ゲーム好きのための少女漫画のススメ
㉘【連載】GUNDAM MANIAX
㉙【連載】諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
㉚【連載】カラーほうる
㉛【連載】初台ゲームほうる
㉜【連載】もぐら商事
㉝【連載】ゲエム懐古録
㉞【連載】ゲームス×コラムス
㉟【連載】Webアンケート
㊱【付録】トトリのアトリエ アーランドの錬金術士2 特製しおり
㊲【連載】Solarobo　ソラロボ（仮）
㊳【話題作】スプリンターセル コンヴィクション
㊴【話題作】LAST RANKER（ラストランカー）
㊵【話題作】ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
㊶【話題作】戦国BASARA3
㊷【話題作】Another Century's Episode：R（アナザーセンチュリーズエピソード：R）
㊸【話題作】モンスターハンター フロンティア オンライン
㊹【話題作】ブレイズ・ユニオン
㊺【話題作】トトリのアトリエ アーランドの錬金術士2
㊻【話題作】デッドライジング2
㊼【話題作】ラブプラス＋
㊽【話題作】フロントミッション エボルヴ
㊾【話題作】プロ野球　ファミスタDS 2010
㊿【話題作】ナイツ・イン・ザ・ナイトメア
51【話題作】2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会
52【話題作】グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ
53【話題作】スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL
54【話題作】テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）
55【新作】スーパーマリオギャラクシー2
56【新作】Fallout: New Vegas
57【新作】ゼノブレイド
58【新作】大神伝 ～小さき太陽～
59【新作】Wizardry（ウィザードリィ）～忘却の遺産～
60【新作】SDガンダム ガシャポンウォーズ
61【新作】ゴースト トリック
62【新作】ポップキャップ アーケード ～楽しさ、いっぱい。アクション&パズル 7パック～
63【新作】NARUTO-ナルト-疾風伝 キズナドライブ
64【News Folder】ホットトピックス
65【News Folder】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
66【News Folder】PlayStation Network
67【News Folder】Xbox LIVE
68【News Folder】ケータイ
69【News Folder】iPhone/iPod touch
70【News Folder】電撃ARCADEゲームス
71【News Folder】電撃PCゲームス
72【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
73【News Folder】ランキング
74【News Folder】レビュー
75【ゲームスPUSH】ロスト プラネット 2
76【連載】ロスト プラネット バウンドレイブン

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.8

PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。当選者は6月発売予定の電撃ゲームス Vol.10誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 5月20日 消印有効

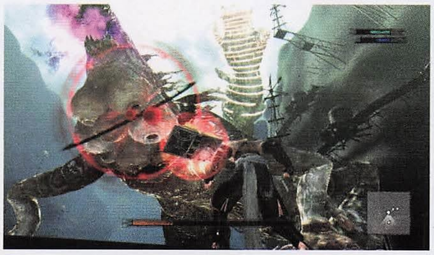
1『スーパーストリートファイターⅣ』
(カプコン) PS3 Xbox 360



『スーパーストリートファイターⅣ』のPS3かXbox 360版のどちらかを3名様にプレゼント！ アンケートの表にあるコメント欄に、欲しいほうの機種を記入してください。P.64の特集やP.246の全国大会レポートも必見だ！

3名

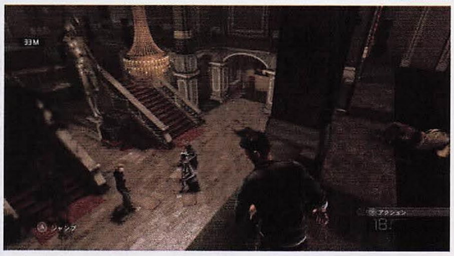
2『ニーア レプリカント(PS3)／ニーア ゲシュタルト(Xbox 360)』
(スクウェア・エニックス) PS3 Xbox 360



兄と妹（レプリカント）、父と娘（ゲシュタルト）の物語を描くA・RPG。『ドラッグ・オン・ドラグーン』のスタッフが送る骨太な世界観に注目。こちらもアンケートのコメント欄に欲しい機種のタイトル記入を忘れないように。

3名

3『スプリンターセル コンヴィクション』
(ユービーアイソフト) Xbox 360



映画「レッドオクトーバーを追え」の原作などで知られる有名軍事作家「トム・クランシー」によるステルスアクションシリーズ『スプリンターセル』の最新作。物陰にじっと潜み、敵に見つからずに最深部へと進んでいくスリルがたまらない。

3名

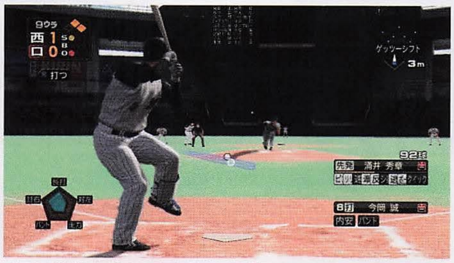
4『2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会』
(エレクトロニック・アーツ) PS3 Xbox 360



6月より開催されるFIFAワールドカップ南アフリカ大会を先取り！ 本戦出場の32カ国はもちろん、予選に出場した全199カ国も収録！ 強豪国で優勝を狙うもよし、無名国で大金星を狙うもよし！ PS3版かXbox 360版のどちらかを2名様に。

2名

5『プロ野球スピリッツ2010』
(KONAMI) PS3 PSP



『プロ野球スピリッツ』シリーズ初のPSP版が登場！ いつでもどこでも本格派野球ゲームが楽しめるようになりました。自宅でじっくりと楽しみたい人は、オンライン対戦ができるPS3版がオススメ。PSP版かPS3版のどちらかを4名様に。

4名

6『勇者のくせになまいきだ:3D』魔コバッグ&魔ックリマンシールセット
(SCE)



『勇者のくせになまいきだ』シリーズ最新作が発売！ その発売を記念して作られた魔コバッグ（エコバッグ？）と魔ックリマンシール（キラです！）のセットを、なんと33名様にプレゼントします！ 数がとても多いのでドシドシご応募下さい!!

33名

7「鋼の錬金術師」コミックス25巻
(スクウェア・エニックス)



4月22日に発売された「鋼の錬金術師」のコミックス第25巻。この最新巻を3名様にプレゼント！ 25巻ではついに弟・アルフォンスが自らの肉体とめぐり合う……。真理の前でアルフォンスはすべてを取り戻すことができるのか……!?

3名

8 iPhone&iPod touch対応スピーカー「OZAKI iUFO IP099B-B」
(リンクスインターナショナル)



自宅にて、iPhoneやiPod touchで音楽を聴く際に便利な卓上型スピーカーを1名様にプレゼント！ 音楽だけでなく、電話を受信した際の、ハンズフリースピーカーとしても使える。リモコンも付属しているので、リビングでの使用にも。

1名

電撃ゲームスVol.6 プレゼント当選者 (敬称略)

①『龍が如く4 伝説を継ぐもの』
宮城県 斎藤博臣／北海道 西尾真秀／福岡県 深沢佳子

②『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』
千葉県 米元眞子／茨城県 小川健介／埼玉県 佐藤広晃

③『エストポリス』
愛知県 伊藤満代／群馬県 松澤亜希／福岡県 狩野方子

④『バトルフィールド: バッドカンパニー2』
山梨県 宮川幸嗣／福島県 田代翠

⑤『アーミー オブ ツー: The 40th Day』
神奈川県 平井裕士／鹿児島県 東怜央

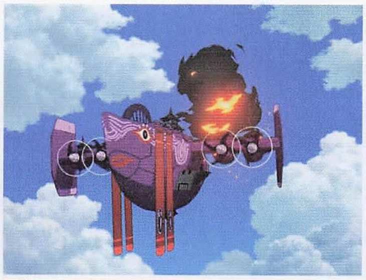
⑥『ストークト』
東京都 一ノ関勲

⑦『ファイナルファンタジーXIII』浜渦正志氏サイン入り店頭販促用ポスター
群馬県 柿木正則／青森県 程川明廣／北海道 池田紫織

⑧『天神乱漫』『ファイトー発！充電ちゃん!!』『GA 芸術科アートデザインクラス』ポストカードセット
奈良県 大久保雅俊／広島県 風呂迫彬／大阪府 尾崎明寛／東京都 亀田タカヒト／岐阜県 加藤和英

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。


ハンターの熱き心が開く
“起源（ルーツ）”への扉

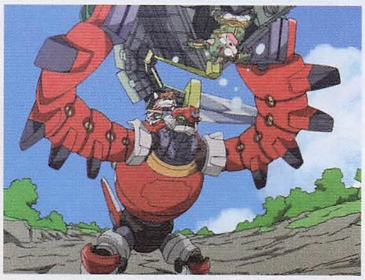



物語の舞台は
大空を浮遊する
数多の大陸



ハンターとして
自由を謳歌する
主人公・レッド







あるネコヒトとの
出会いが彼の
運命を変える



制作スタッフは豪華布陣!

本作をビジュアル面で盛り上げるスタッフは、アニメ&ゲーム好きにはたまらない顔ぶれ。結城氏と谷口氏による魅力的なキャラ&ロボのデザインと、マッドハウス制作の上質なオープニングアニメが、壮大な物語に華を添える！

[キャラクターデザイン]
結城信輝氏
アニメ「天空のエスカフローネ」や「地球へ…」など、アニメやゲームのキャラクターデザインを手がけている。

[アニメーション制作]
マッドハウス
質の高い作品を世に送り出し、コアなファンを持つアニメ制作会社。本作のOPの監督は山川吉樹氏が担当する。

[メカニカルイラストレーション]
谷口欣孝氏
『スーパーロボット大戦』シリーズのオリジナルメカなどのデザインを担当。その緻密な画風にはファンが多い。




心震わせる大本命のA・RPGが始動！

ソラロボ Solarobo（仮題） それからCODAへ

構想10年、制作3年……。いよいよその姿を見せた『Solarobo　ソラロボ（仮題）』（以下、ソラロボ）。本誌では、膨大な設定画とディープなインタビューにより、作品の魅力を毎号にわたって紹介する。

Solarobo Archives
[ソラロボ アーカイブス]
第１回

DATA Solarobo　ソラロボ（仮題）　●2010年発売　●価格未定　●DS　●A・RPG　●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：サイバーコネクトツー

WorldGuide

長編アニメ作品規模の綿密な設定が作り込まれている本作。ここでは、その奥深い世界観を設定画からひも解いていく。今回は物語の主な舞台となる浮遊大陸と、その世界の住人である人々の実態を解説。

『ソラロボ』の設定画から世界観を探る

浮遊大陸

雲海の上をただよう巨大な大地

浮遊大陸とはその名のとおり、大空に浮かぶ大地のこと。そこには、独自の文化を持つイヌヒトとネコヒトという2つの種族が暮らしている。この世界にはいくつかの国が存在しており、本作では、そのなかの1つであるシェパルド共和国が舞台となる。かつて、この国は他国との戦争を経験したが、現在は平和な状態を保っているらしい。なお、これらの国家は複数の島々が集まることで形成されているため、なかには文明が発展した王都のような都会もあれば、昔ながらの素朴な住居が残る田舎町もあるという。この浮遊大陸という独特な設定が、物語にどう影響してくるのか、期待がふくらむところだ。

設定画解説

1 島々は橋でつながるほど近い距離に浮遊していることもあるようだ。また、空中という特殊な状況下にありながら、水や緑など、地上と同じように自然が存在する。
2 白壁や石造りの橋など、街並みは欧州の地方都市のよう。
3 空中にはたくさんの飛行船が飛んでおり、その一部は人々の生活の場としても利用されているようだ。


1 [浮遊大陸の外観]

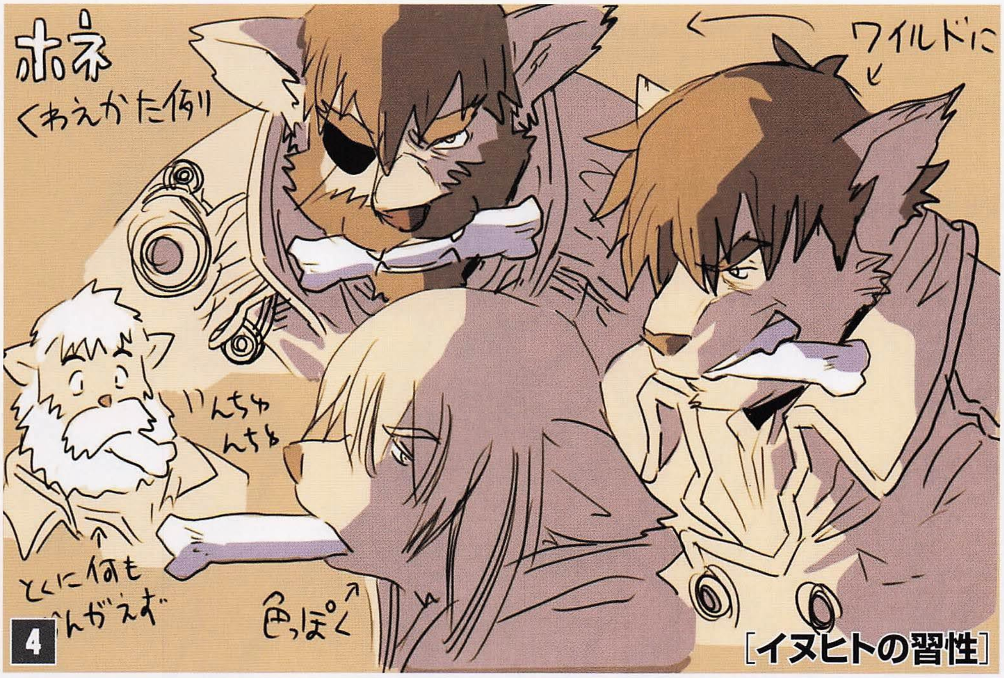

2 [街並みの様子]


3 [飛行船での生活模様]

イヌヒト

力が強くロボット工学を得意とする種族

浮遊大陸で生活する「イヌヒト」という種族は、とても頭がよく、手先が器用。左ページで見られるような飛行船や建造物は、イヌヒトが生み出したモノである。それもあって、ロボの操縦や道具の扱いは、大陸に暮らすもう一つの種族である「ネコヒト」より彼らのほうが得意だという。この種族の性格は、現代の勤勉な日本人のそれに近い。彼らはネコヒトと比べて社会生活への適応能力が高く、国家を形成したり、政治を動かしたりしているが、これはイヌヒトが「生まれた順番（序列）を重視して目上の者に従う」という社会性を生まれながらにして持っているためである。こうした仕組みは、実在の犬が持つ性質もモデルになっているとのこと。そんな彼らの生活水準は、ほぼ現代の人間と同程度と考えていい。しかし、食器の形がペット用のお皿に似ていたり、洋式トイレに電柱を彷彿とさせる棒が立っていたり（なぜかそれで気分が落ち着く）と、犬ならではの習性も少なからずある様子。なお、ひとえにイヌヒトといっても、犬種をモデルとしたさまざまなタイプが存在する。メインキャラクター達にも、モデルとなった犬種が存在するので、それがなんなのか推測しながらキャラクター達を見ていくのもおもしろい。

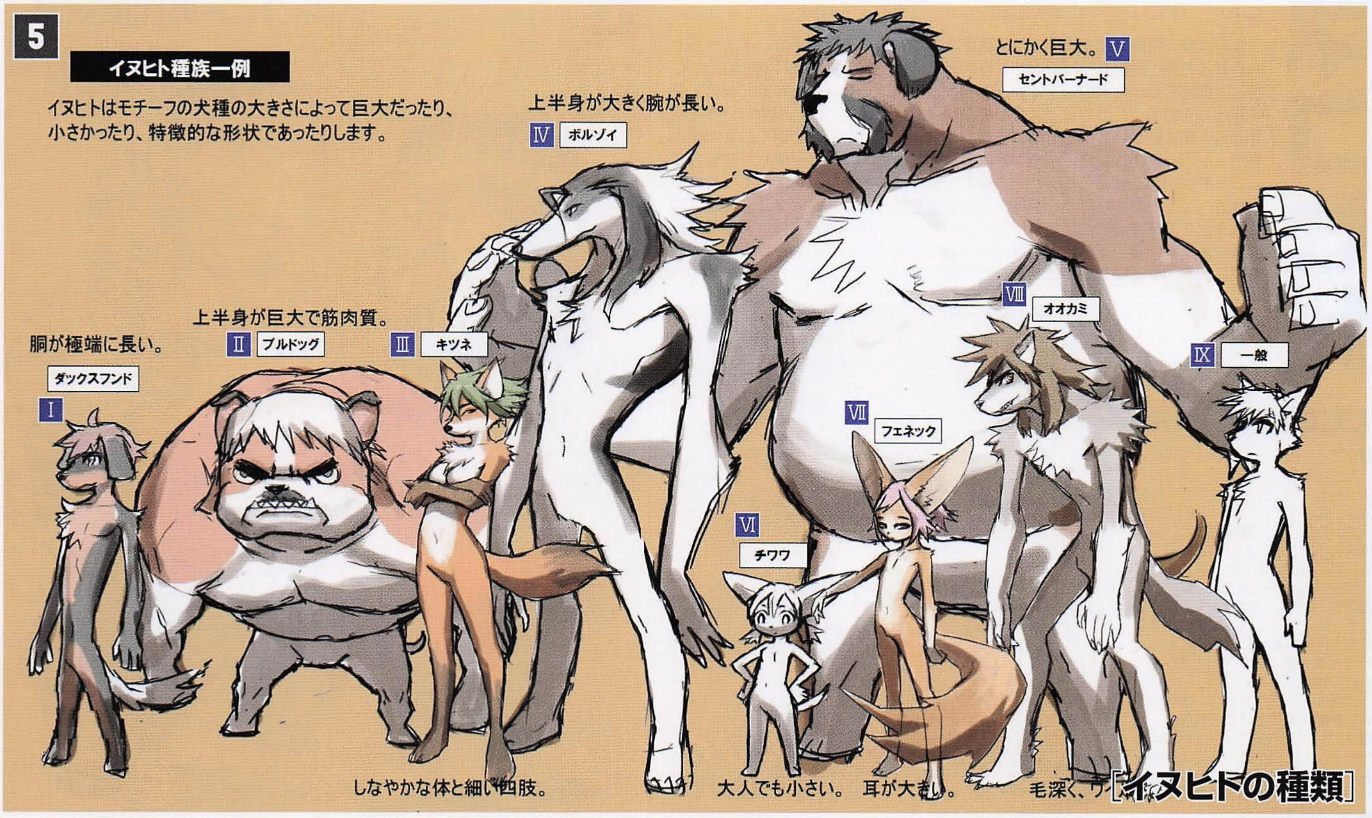


4 [イヌヒトの習性]

設定画解説

4イヌヒトの「犬ならでは」の習性はいろいろな部分で見てとれる。そんな彼らのお気に入りの嗜好品は、やはりというべきか「ホネ」。人間が煙草を吸うのと似たような感覚で愛用している者が多いようだ。その噛み方やくわえ方から、その人物の雰囲気が見えて非常にユニーク。

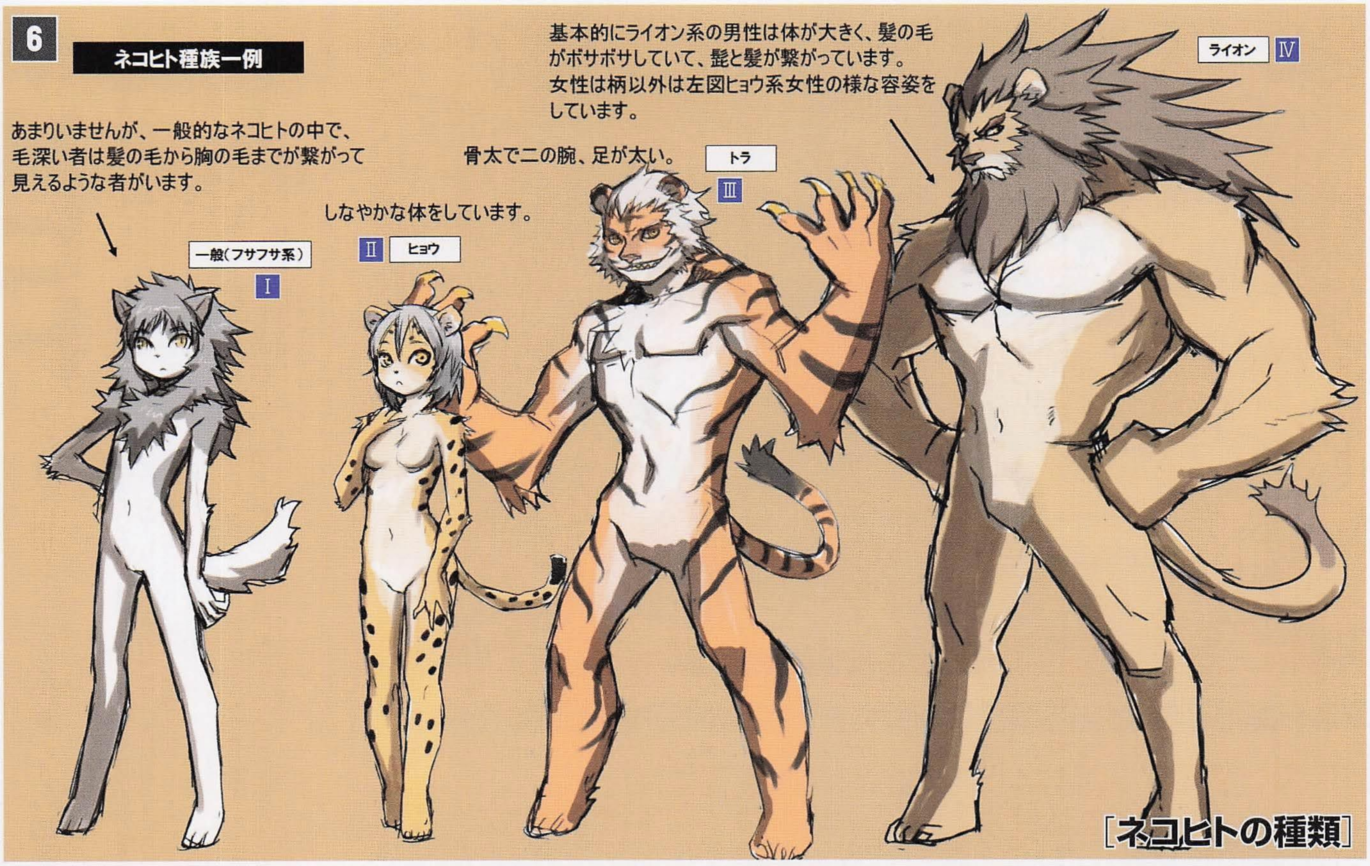
5イヌヒトのモデルは、実在のイヌ科の生物全般にわたっている。Ⅰの垂れた耳と長い胴が目を引くダックスフンド、Ⅱの力強いたたずまいのブルドッグのように、パッと見ですぐにモデルがわかるものもあるが、Ⅲのキツネのような、現代ではペットとしてあまりなじみのないものも見られる。また、サイズの違いが顕著なのもイヌヒトの特徴の1つだろう。Ⅳのボルゾイ、Ⅴのセントバーナードは、さすが大型犬がモデルというだけあって迫力ある大きさ。それに対して、Ⅵのチワワ、Ⅶのスレンダーなフェネックはまったく別の種族に見えてしまうほどの小ささだ。チワワの身長をセントバーナードと比較するとその差は歴然である。そのほかでは種類ごとに性格の違いがあるのかどうかも気になるポイント。Ⅷのオオカミは表情から「ワル」な性格が前面に出ているが、こうした犬種による性格も作中に反映されるのか楽しみなところ。なお、Ⅸはベースとなるイヌヒトである。



5 [イヌヒトの種類]

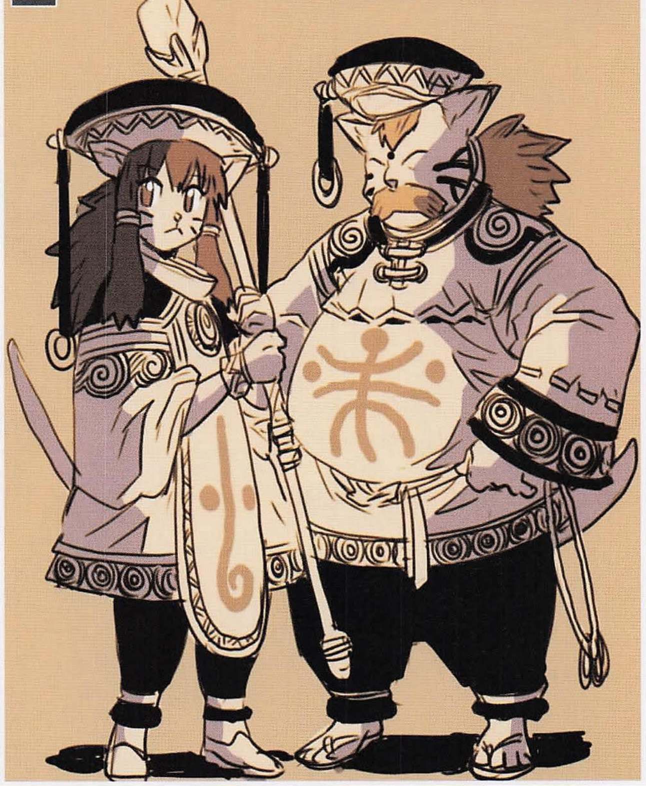
Solarobo Archives

6



[ネコヒトの種類]

8 [ネコヒトの民族衣装]



ネコヒト

しなやかな肉体と神秘的な力を持つ種族

浮遊大陸で生活するもう1つの種族がネコヒトだ。この種族は、イヌヒトとは異なる方向へ進化をとげており、高い身体能力を持つ者が多く見られる。しかし、機械の扱いは大の苦手で、どちらかといえばそれと逆行する「呪術」を得意としている。こうしたミステリアスなネコヒトの能力は、現代の日本で妖怪として語り継がれている「ネコマタ」や「化け猫」などを参考にしているようだ。なお、呪術は魔法のような不思議な力であり、詳細は不明だがさまざまなコトを引き起こせるらしい。それゆえに彼らはその力を大切にして、身体に独特のペイントを施したり、特殊な民族衣装を作ったりと、イヌヒト達とは異なる文化を発展させてきた。特に文明の発展していない地域では、その影響が色濃く残っている。イヌヒトの機械文明とネコヒトの神秘の力という別々の能力が、ストーリーにおいてどんな役割を果たすのか気になるところだ。



7 [呪術の儀式]

設定画解説

6 ネコヒトのモデルは、実在のネコ科の生物全般だ。Ⅰはベースとなるネコヒト。猫らしいふさふさの毛並みは、髪の毛のボリュームで表現されているようだ。ⅡⅢⅣでは、種族特有の引き締まった肉体を確認できる。ライオンはオスとメスでデザインが違うという記述が興味深い。

7 呪術は身体に紋様をペイントしたり、踊ったりといった儀式をすることで行われる。ただし、この儀式で力を使えるようになるためには、相応の修行が必要になるという。また大きな術を使うときは、複数の術師が参加することもある模様。

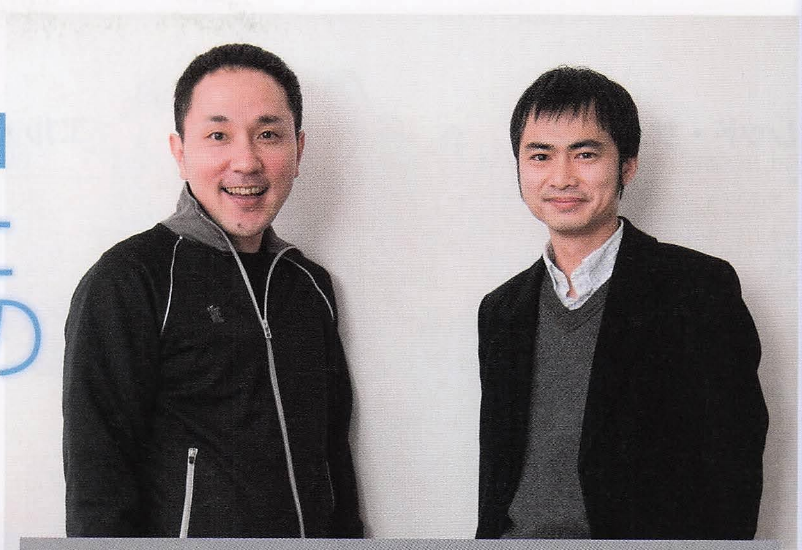
8 ネコヒト達の間では、独特な紋様がペイントされた無国籍風の民族衣装を着る風習があるようだ。女性のネコヒトが持っている杖は、呪術で使われる祭具だろうか？

Special Interview

15年間温めた『ソラロボ』への想いとは。

『.hack』シリーズや『NARUTO-ナルト- ナルティメット』シリーズを手掛けるサイバーコネクトツーが、15周年記念作品として制作した『ソラロボ』。本作は構想10年以上、制作3年(事実上の15年間)という長い期間をかけて作り上げられた、DS完全オリジナルの大作A・RPGだ。そんな本作には、制作陣のどんな思いが込められているのだろうか。今回は松山洋氏と中田理生氏に、構想段階での苦労話や開発の裏話をたっぷりとうかがっていく。

サイバーコネクトツー
15周年記念作品



エグゼクティブディレクター
松山洋氏
サイバーコネクトツー社長。『ソラロボ』のストーリーや世界観などの細部の設定をはじめ、全体のディレクションなど多岐にわたり制作に携わる。

プロデューサー
中田理生氏
バンダイナムコゲームス所属。『.hack』シリーズなどで、サイバーコネクトツーとコンビを組んで多くの作品を世に送り出している。

「空想科学世界」を愛するプレイヤーのど真ん中に訴えかける熱い作品

――まずは、DSオリジナルタイトルである『ソラロボ』の開発に至るまでの経緯を教えてください。

中田理生氏(以下、中田。敬称略) DSの普及によって、ライトユーザーのみな様でも楽しめる新たなジャンルのゲームが数多く生まれました。でも、DSにおいて「ゲームらしいゲーム」のヒット作はあまり多くありません。そこで、「いかにもゲームらしい王道のA・RPG」をユーザーのみな様に提供したいと考えました。その考えと、DSというハードでの展開に合うと思ったのが、この『ソラロボ』の企画だったんです。

松山洋氏(以下、松山。敬称略) サイバーコネクト(当時)が最初に開発した『テイルコンチェルト』が終わってから、ずっとやりたいと思っていたんです。企画も何度か出したんですが、なかなか機会に恵まれず……。でもこの企画は、実は無記名投票で順位を決める社内コンペで2回も1位に輝いた作品なんです。それは間違いなく、次の作品候補になるものじゃないですか。作りたい人間がいて、スタッフもそれを支持してくれる。そんな状況でしたので、企画を動かすしかないなと(笑)。

――満を持して制作が決まったわけですね。そんな本作のコンセプトはどんなものなのでしょうか?

松山 これまでのサイバーコネクトツー開発のゲームのポリシーには「ゲームソフトは子供のもの」というのがあります。まあ私は、マンガ雑誌を月60冊読んだり、移動中にPSPに入れたアニメを倍速で片っ端から見たりするような異常中の異常なんですが(笑)。我々はそんな自分達と同じようにアニメやゲームの影響を受けている人達や、子供の心を忘れない人達のハートのど真ん中を突く「空想科学世界」を描く作品を作りたくて。絵空事でしか起こらないことを、ゲームで表現したいんです。最近のゲームはジャンルも増え、選択の幅も広がりました。でも私達は、ゲームらしいゲームで勝負をしたい。そんな情熱を、この作品に込めています。

――その熱い思いは、膨大なページ数の本作の設定資料を拝見しただけも十分に伝わってきました!

松山 ゲーム開発の最初の1年は、設定だけを作り込んでいましたからね(笑)。「どんな長編アニメシリーズを作る気だ!」というぐらい、本当に細かく。

――設定画を拝見すると、街並みや機械のデザインがどこか懐かしく、レトロな印象を受けます。この絶妙な雰囲気にしたのは、何かこだわりが?

松山 好きなんです(笑)。もっとSF色を強くすると下品になるし、ほんわかさせすぎるとヌルくなってしまう。私が作りたいものは、人の生死もちゃんと描く「刀で斬られると血が出る本格派の世界」であって、「ファンタジーだけの世界」にはしたくなかった。ですから、この寸止め的なバランスで勝負しようと思いました。かつて、そんな世界観について、バンダイナムコゲームスのいろいろなプロデューサーの方に意見をいただく機会があったんです。すると『ソラロボ』には、3つの問題があると言われたんですよ。1つはロボ。これについては少年はいいけど、女の子達がついて来れない。2つ目はケモノ。脇役として登場させるのはいいけど、全員がケモノの世界は、尖りすぎているだろうと。3つ目は浮遊大陸。大地が浮いたままの世界観で、大ヒットしている作品はこれまでにないと。この作品はどれだけ十字架を背負っているんだと言われまして(笑)。でもこれだけのことを言われると、逆に手応えのようなものさえ感じちゃいますよね。この感想を受けて、そのまま突き抜けて作ることに決めました。

――そんなこだわりのポイントの1つであるケモノには、何か思い入れがあるのでしょうか?

松山 好きなんです(笑)。アニメ「名探偵ホームズ」が本当に大好きで、主題歌も歌えるし、今でも定期的に見返してます。そういう"オイシイ作品"を見て育ったので、こういう大人になったんだと思いますし。

中田 でも、企画を進めるうえで、最後の関門になったのもケモノという設定でしたね。ほかの設定は調整したり、表現を変えて押しとおしたりしましたが、ケモノだけは、本当に難航しました。社内でも「ほかは全部オーダーを聞くから、主人公だけは人間にしてみたらどう?」という意見も出たほどです。会社と松山さんで「鼻をとろう」「イヤです」「なんで?」「カッコイイからです」なんてやりとりもありましたね。

松山 「この鼻が出ているのがイイんです!」という話を冗談抜きで本気でしました。そのときは、「これは平行線をたどるかもな……」とも思いましたけど。ただ、世間にはカッコいいだけの少年の主人公がたくさんいるので、この設定については最後まで曲げませんでした。

――松山さんはケモノにかなりのこだわりがあるようですが、理想のケモノ像はどんなものでしょうか?

松山 全身や生態はいかにもケモノで、二足歩行ができるスタイルがイイです。犬タイプなら、鼻が前にグッとせり出していないとイヤ。本作では、毛むくじゃらになるように、デザイナーに細かく指示を出しましたね。猫については、鼻があまり出ていないぶん、首回りのふさっとした毛でケモノらしさを表現してもらいました。

注目システム①

ダハーカとレッドのアクションを駆使してステージを進む!

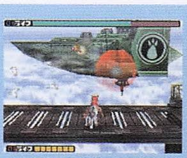
A・RPGである本作は、ロボに乗っているときと降りているときで、ゲーム性がガラッと変わる。右でその違いをチェックしてみよう。



▶大立ち回りはダハーカ、ロボではできない行動はレッド…といった操作の切り替えが楽しい!

POINT1 ロボアクション

街やダンジョン内の移動、敵との戦闘といった基本的な行動は、ロボに乗った状態ですることになる。この状態なら重いモノが持てるので、ジャマな石をどかすことも、投げて壊すことも可能。さらに、敵を持ち上げて投げたり、ミサイルを投げ返したりといった豪快な方法でも戦える!



▲敵艦から発射されるミサイルをつかんで投げ返す!



◀敵や木箱は、持ち上げることが可能。戦闘だけでなく、パワーを生かした謎解きでも活躍する?

POINT2 ヒトアクション

ロボが進入できない狭い通路や建物の中では、ロボを降りて探索することが可能。この状態のときは、スイッチの操作など細かいアクションを行えるものの、敵を倒すことができなくなってしまう。そのため、基本的には敵に攻撃されないように逃げながら行動することが重要になる。



▲スタンガンを使って敵をひるませつつやり過ごす。



◀ハシゴを登ったり、周囲のモノを調べられるのはレッドのみ。身軽さを生かした立ち回りが可能。



レッド・サハラン
CV: 柿原徹也

愛機のダハーカとともに、さまざまな依頼をこなす「ハンター」の仕事をしている。口は悪く荒っぽいところもあるが、根は優しく面倒見もいい。

エル・メリゼ
CV: 後藤沙緒里

正体や目的など、多くが謎に包まれている。クールで落ち着いた性格の持ち主。その態度とキツめの言動から、どこか冷たい印象を与える。

主人公とその仲間達

自由気ままなハンターとして、大空の生活を満喫するレッドと妹のショコラ。彼らは、ある事件をきっかけとしてエルという名のネコヒトに出会う。この謎多き人物との出会いにより、ストーリーが大きく動く！

ショコラ・ジェラート
CV: 阿澄佳奈

レッドの仕事を通信でサポートしてくれる、頼れるナビゲーター。かなりの世話焼きで、いい加減なレッドのかわりに金銭を管理するなど、公私にわたって彼を補佐している。

中田　ケモノを登場させる件で最終的な論点となったのも、鼻をどうするかでした。「耳も毛もいいけど、鼻をとって」と言われた松山さんは、逆に「耳も毛もいらないけど、鼻だけは残してくれ」と主張していましたね。
松山　ケモナーとしての愛が詰まっている部分なので、力説しました。まあ、理屈じゃないんですけど（笑）。

起源（ルーツ）をストーリーのテーマに設定の細部まで想像を広げられる世界観

——本作のストーリーのテーマを教えてください。
松山　大きなテーマは、「自分の起源（ルーツ）を探す冒険譚」です。ルーツとは、その言葉のとおり、物事をたどっていくこと。そして世界観は、ほんわかしているように見えて、実はハードなSF世界であるという二段構えにしようと考えました。「○○に見えるけど、本当は××」というような感じですね。
中田　そのテーマとストーリーラインは企画段階から好評でした。骨太で筋のとおった世界観に、納得のいく結末。でもこの骨組みには問題がないけど、"皮"にあたるケモノや浮遊大陸の設定で引っかかってしまって……。尖った設定は諸刃なところがありますからね。厚くする部分と、削る部分のちょうどいい落としどころを見つけるのに苦労しました。その試行錯誤の結果は、外部のスタッフである結城信輝氏や谷口欣孝氏に参加を要請するなどして、いい方向に進んだと思います。
——ルーツというテーマは、設定やストーリーを深読みするマニアにはたまらないものがありますよね！
松山　私が子供の頃に見たロボットアニメはそれ単体でもおもしろかったのですが、アニメ誌を見ると「このロボにはこんな設定が！」とか「アニメでは出てないけど、こんな世界観になっている！」とか、インタビューなどを通じて、もっと内容を掘り下げることができたんです。私はそれを読むのが、本当に大好きで！　だから『ソラロボ』でも、そういう部分もたっぷり遊んでもらいたいと思ったんです。本作は、自分達が楽しんでいたことを次世代の人々にも味わってもらいたいという、ある意味で我々からの提案のつもりです。だからキャラの言動やデザインにも、さまざまな伏線を準備していますよ。例えば、主人公の愛機であるダハーカの正式名称は、「DAHAK-AZI03（ダハーカ アジゼロスリー）」というのですが、「なぜ主人公のロボなのに、ナンバーが03なのか？」とか「ほかにも同じシリーズの機体があるの？」といった感じで、1つの情報からいろいろなことが推理できるんです。そういう情報は本当にたくさんあるので、発売前でも情報は惜しむことなく放出していく予定です。ただ、ゲーム画面から想像をふくらませるという楽しみもあると思うんですよ。ですから、大量に設定を作ってはいますが、あえて設定を公開せずに、画面から匂わせる程度にしているものもあります。世界を動き回るなかで、いろいろなことがうかがい知れるようになっていますので、発売後はぜひニヤニヤしながら本作の世界を歩き回ってほしいなと思います。
——それでは、キャラクターについてうかがいます。主人公のレッドはどのようにして作られたのですか？
松山　企画の当初から、レッドは劇的な成長をしない、つまりブレない主人公にしたかったんです。作品の軸は、世界の謎やルーツを楽しんでもらうことですので、そこに主人公の成長というテーマまで入れると、要素が多くなりすぎてユーザーの方が何を楽しめばいいのかわからなくなってしまうんですよ。そのため、あえて思い悩むタイプの主人公ではなく、芯のとおった「昭和時代のアニメに登場する主人公のようなタイプ」にしました。
中田　本作は設定だけでも、十分に尖っている作品ですから、主人公の性格を王道にして、全体とのバランスをとったという側面もあります。口調にしても性格にしても、ほかのキャラクターと並んだときにひと目で主人公とわかってもらえるように作っていきました。
——そんな彼の性格を考えると、ストーリーは冒険活劇的な内容になるのでしょうか？
松山　冒険活劇であることに間違いはありません。でも、雑誌の記事などで受けた印象と、実際にプレイしたときの感想は変わると思います。いい意味で、みなさんの期待を裏切ることになるでしょうね。たぶん「そんな話だったの？」と驚かれるような展開になります。入口が王道でも、出口が必ずそうとは限りませんよ。
——ストーリーのカギを握っていそうな謎のネコヒトのエルは、どんな人物なのでしょうか？
松山　レッドの生活に、非日常を連れてくる存在ですね。ストーリーの最初のほうで、さっそく驚かされる展開が

「入口が王道でも、出口が必ず

注目システム②

DSの常識をくつがえすさまざまな演出がアツイ!

プレイの感動を高める演出にも、こだわりの手法が凝らされている本作。数ある演出のなかから、斬新な2つのポイントをクローズアップ！



▶作品へのこだわりは、エリアの背景やイベントの演出など、細部にまでいきわたっている。

POINT1 モーションイラストデモ

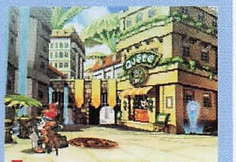
イベントでは2画面をフルに使ったデモシーンが挿入される。この演出には、イラストが大きく表示されるだけでなく「イラストが立体的に動いているように見える」という画期的な手法を採用している。これにより、キャラクターはより生き生きと、緊迫した場面は手に汗握る迫力あるものとして表現されるのだ。



▶イベントCGが、絶妙な「2.5次元」で表現されるのだという。早く実際に見てみたい！

POINT2 パースマップ

ポリゴンとイラストを融合させた表現により、まるで手描きのような温かみのある街並みを表現。アニメの世界に入り込んだようなプレイ感覚を得られる。


▲建物の手前にたたずむレッド。一見すると、描き込まれた背景は一枚絵のイラストのようだが……。

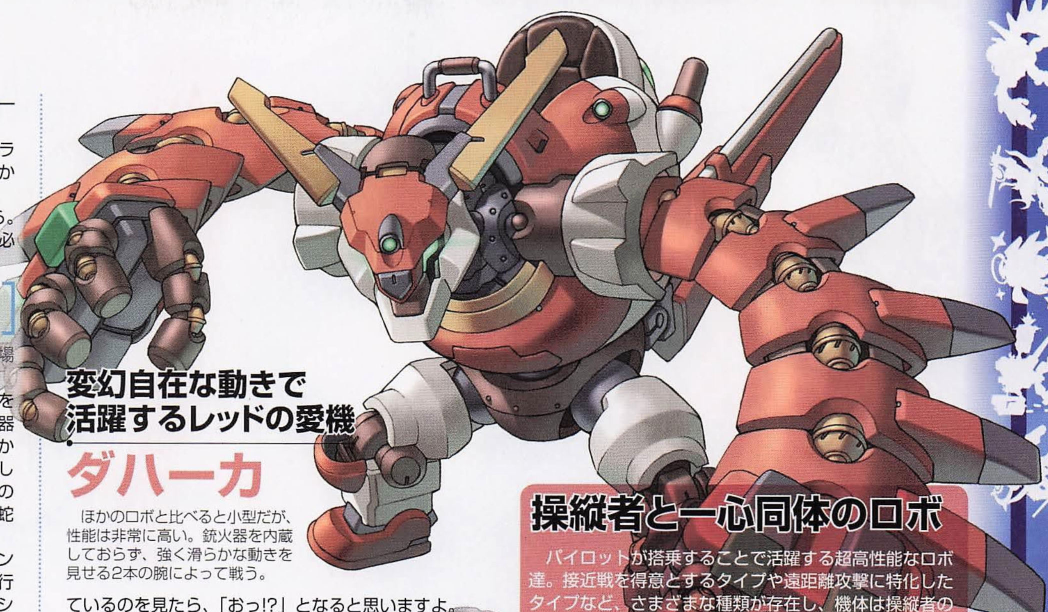


◀レッドの動きに合わせて、建物の側面と裏路地へアングルが変わっていく。DSの限界に迫る表現だ。

待っていますよ。レッドは、壮大な冒険をこの人物と一緒に進めていくことになります。
中田　そのほかのキャラクターについては、悪役とかライバルとか、パッと見ですぐにどんな配役なのかがわかるようなデザインを心がけていますね。
松山　でも「何事にも、表と裏がある世界」ですから。彼らも、見た目はこうだけど、実は……という部分を必ず用意しているので、ご期待ください！

爽快感とスリルを味わえるアクションと DSの限界に迫る映像表現へのこだわり

――システムについてうかがいます。本作はロボが登場するとのことですが、アクションの見どころは？
松山　世の中には、ロボが活躍する作品も、ヒトが剣を持って戦う作品もたくさんあります。ですから、銃火器でハデな銃撃戦をするような感じではなく、何かをつかんで投げるといった特色のあるアクションを目指しました。それに合わせて、アクションの軸になるダハーカの腕は、「強く・長く・フレキシブルに動く」ような、蛇腹（ジャバラ）のついたデザインにしました。
中田　ロボに乗っているときと降りたときのアクションを分けて、プレイヤーがどちらの状態でアクションを行うか考えながら進める遊びも用意しました。ロボアクションでは、モノを壊す、投げるといったオフェンシブな爽快感を、ヒトアクションでは、かわす、逃げるといったスリル感を味わえます。このように、A・RPGの醍醐味はひととおり楽しめるはずですよ。
――美しい背景を実現する「パースマップ」は、どのような経緯で採用されたのでしょうか？
松山　どうしても映像で「DSの中にスゴイ世界が詰まっている感じ」を出したかったんですね。そう考えて映像表現を模索するうちに、あるアニメの表現に感銘を受けまして、「これなら行ける！」と決めました。
中田　ゲーム内容のチェックをするためのシステムの試作は、このパースマップが最初でしたね。DSで表現できるビジュアルの最高到達点を測る意味でも、まずこれを作り込んでいきました。結果として狙いどおりに美しい背景が完成して、周囲の反応も好評でしたね。
――もう1つの新たな演出の「モーションイラストデモ」とは、いったいどのようなものでしょう？
松山　DSのデモだからといって、1枚絵を出してBGMとテキストで解説するのは味気ないなと感じていまして。だからといって、ポリゴンを動かそうにも、複数のキャラを動かすのはハード的に厳しいんですね。そこで、1枚のイラストを盛り上がった土台に貼りつけて、画面がちょっと立体的に見えるようにしてみたんです。そこに、角度をつけたり、動きをつけたりと試行錯誤しつつ、絶妙な「2.5次元」な表現を作り上げました。それで最初にできたのが、エルが眠っているシーンです。これを周囲に見せたら非常に反応がよかったので、ほかのシーンも合わせて全部作り直しました。実際にDSで絵が動いているのを見たら、「おっ!?」となると思いますよ。
――お話を聞いていたら、ほんわかした第一印象に反して、かなり硬派なゲームに思えてきました！
松山　パッと見たときのほんわかさだけでは、私は燃えないんです。名探偵ホームズも、作り込まれたロンドンの街並みや、本格的なミステリーがあったからこそのめり込めた。ですから、雰囲気がいいだけのゲーム内容ではなく、ストーリーもシステムも細部までこだわって作っています。我々のような空想科学世界を愛するすべての人に楽しんでもらいたい作品ですね。
中田　「世界創生」や「起源（ルーツ）」の謎に迫る……と聞いて、ニヤッとしてしまうマニアック志向の方には特に期待していただきたいですね。とはいえ、もちろんゲームとしてよくできているので、小学生が手にとっても全然遊べるようになっていますよ。
――最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。
中田　DSでできることの限界を意識して作ってきたので、見た目はほんわかしていますが大作です。良質なACTであり、やり込み要素もあります。そして、世界観を構築するために最高のクリエイターが集まりました。ぜひ質的にも量的にも期待していただければと思います！
松山　子供の頃、アニメでもマンガでも、1つの作品にいつまでも酔いしれていた経験はありませんか？　翌週の掲載や放送まで、設定や展開について友達と休み時間に盛り上がっていた頃の感覚を思い出してほしいです。本作はそんな楽しみ方をしてもらうために、過剰ともいえるほど設定を作り込んでいます。我々と同じマニアックな方が遊べば、お腹いっぱい楽しめると思いますよ。続報も含め、発売を楽しみにお待ちください！



変幻自在な動きで活躍するレッドの愛機
ダハーカ

ほかのロボと比べると小型だが、性能は非常に高い。銃火器を内蔵しておらず、強く滑らかな動きを見せる2本の腕によって戦う。

操縦者と一心同体のロボ

パイロットが搭乗することで活躍する超高性能なロボ達。接近戦を得意とするタイプや遠距離攻撃に特化したタイプなど、さまざまな種類が存在し、機体は操縦者の好みにあわせてカスタマイズすることもできる。



リボルバーキャノンを装備した機体
サラマンデル

両腕のリボルバーキャノンによる砲撃のほか、背中のロングバレルを胸部に接続することで「バスターキャノン」を放つことができる機体。



3秒……いのれ、風に……！

ベルーガ・ダミアン
CV：加藤木賢志

レッドとエルの行く先々に現れては、妨害行動をとる謎の男。愛機のサラマンデルを駆り、一撃離脱の射撃戦で敵をほんろうする。そんな彼の目的とはいったい……？

そうとは限りませんよ」

CHECK!

イヌヒトとネコヒト以外の存在も!?

イヌヒトとネコヒトしかいない世界観のなかで、どちらとも異なる種族が登場する!?　詳細は不明だが、どうやら本作はまだまだ「裏の顔」があるようだ。今後の情報から、ますます目が離せない！



この姿はまさか……？

▶シッポや体毛がなく、その姿はどちらかといえば人間に近いように見えるが……。



非科学的だけど嫌いじゃないわね……フフ。

冒険のなかで出会う人々

エルと旅する間に、レッドとショコラはさまざまな人々と出会うことになる。果たして、敵として立ちはだかるのか、それとも頼れる味方となってくれるのか……。物語に深くかかわってくる彼らからも目が離せない！

メルヴェーユ・ミリオン
CV: 篠原恵美

ブルーノの秘書でありながら、参謀兼開発主任も務める才女。物事に動じない大人で、独特の色っぽさを持っている。



さぁ、ビジネスをしようか！

ブルーノ・ドンドルマ
CV: 宗矢樹頼

シェパルド共和国最大のハンターギルドの首領。性格は尊大で、目的のためならば恫喝や脅迫もいとわない。



電撃文庫 毎月10日発売
4月の新刊
目指せ《世界樹》!
囚われのアスナを救え!!
ソードアート・オンライン4
フェアリィ・ダンス
川原 礫 イラスト/abec 定価:599円
再び、ハイスペックなバーチャルゲームの世界へ。
キリトは、《妖精》スプリガンとなり、
《アルヴヘイム・オンライン》を突き進む。
俺のペットは
着替えもできない天才少女!?
早くも累計15万部突破!
人気急上昇中!!
さくら荘の
ペットな彼女2
鴨志田一 イラスト/溝口ケージ
定価:599円
天才画家ましろの"世話係"。
なんとかがんばってはいるのだけれど、
今度は声優志望の七海が寮に越してきて!?
第16回電撃小説大賞
<電撃文庫MAGAZINE賞>受賞作
電撃文庫で贈る
三国志、開幕!
精恋三国志 I
奈々愁仁子 イラスト/甘塩コメコ
定価:620円
武芸修行の道中、若き趙雲は優音という不思議な少女に出会う。
やがて2人は覇王争いの渦中へと巻き込まれていき——。
三国志を舞台にしたお伽噺なラブストーリー!
新刊ラインナップ
"祭礼の蛇"復活。
そして、ある討ち手の命が燃え尽きる——
灼眼のシャナXX
高橋弥七郎 イラスト/いとうのいぢ
定価:536円
寅年なので、
最後の「とらドラ!」出しちゃいます。
とらドラ・スピンオフ3!
俺の弁当を見てくれ
竹宮ゆゆこ イラスト/ヤス
定価:578円
バッカーノ!1710
Crack Flag
成田良悟 イラスト/エナミカツミ
定価:620円
デュアン・サークII ⑬
導くもの、導かざるもの<下>
深沢美潮 イラスト/戸部 淑
定価:557円
輪環の魔導師7
疾風の革命
渡瀬草一郎 イラスト/碧 風羽
定価:599円
よめせんっ!2
マサト真希 イラスト/ごまさとし
定価:599円
偽りのドラグーンIII
三上 延 イラスト/椎名 優
定価:662円
血吸村へようこそ④
阿智太郎 イラスト/あらきかなお
定価:578円
新作!! 魔界探偵 冥王星O
ウォーキングのW
越前魔太郎
定価:557円
新作!! ギャルゲーマスター
椎名
周防ツカサ イラスト/彩季なお
定価:578円
新作!! 死想図書館の
リヴル・ブランシェ
折口良乃 イラスト/KeG
定価:641円
電撃文庫ファンのための最強エンタテインメントマガジン!
電撃文庫 MAGAZINE Vol.13
好評発売中 ●偶数月10日発売●価格:720円
豪華3大付録
"まるごと1冊"アクセル・ワールド&ソードアート・オンライン
学園キノ ペンシルケース
電撃文庫キャラクター シールシート
TVアニメ絶賛放送中『デュラララ!!』総力特集!
成田良悟書き下ろし新作短編も掲載!
イラスト/ヤスダスズヒト
単行本 半分の月がのぼる空〈上〉
橋本 紡
好評発売中 定価:1,680円
電撃文庫の名作『半分の月がのぼる空』が、完全版となって登場! 著者・橋本紡が原稿の一字一句を大切に精査し、台詞を伊勢弁に修正するなど大幅に改稿! 同日から公開スタートの映画と合わせて読むと、『半月』の世界観を深く楽しめます。
劇場版 半分の月がのぼる空
池松壮亮 忽那汐里
大泉 洋 濱田マリ
4月3日(土)
シネセゾン渋谷、池袋テアトルダイヤほか
全国ロードショー!
©2010映画「半分の月がのぼる空」製作委員会
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
※定価、価格は税込(5%)です。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
dengekiya 電撃屋
電撃のオンラインショップ リニューアルオープン!!
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索

話題作 CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!!
押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!

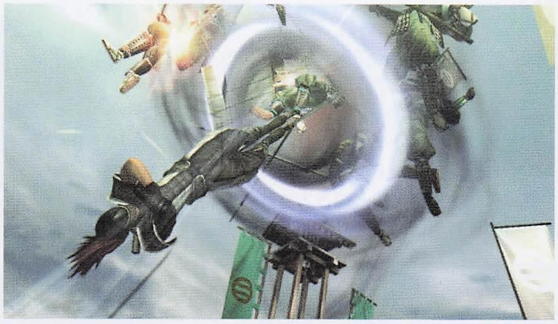



スプリンターセル コンヴィクション





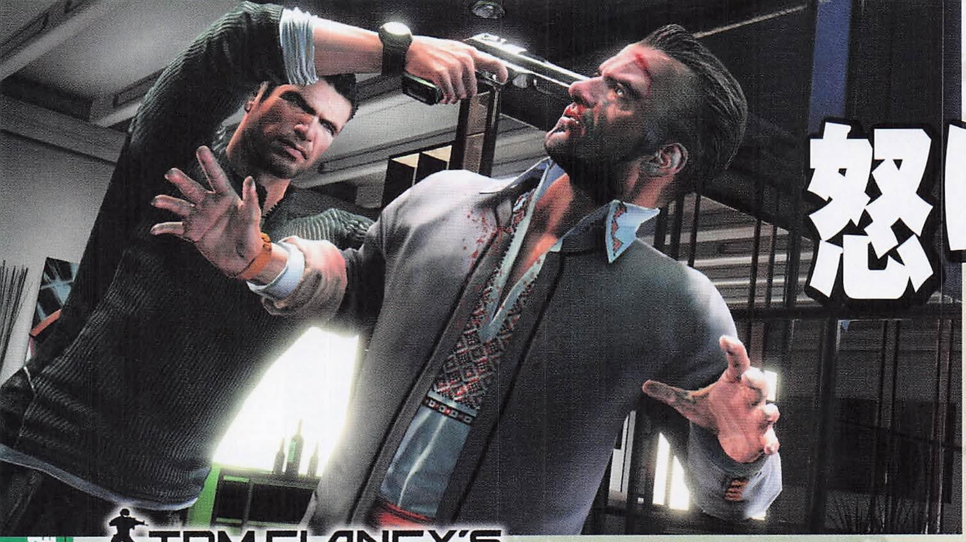
LAST RANKER（ラストランカー）

戦国BASARA3




Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R）



怒りに燃える

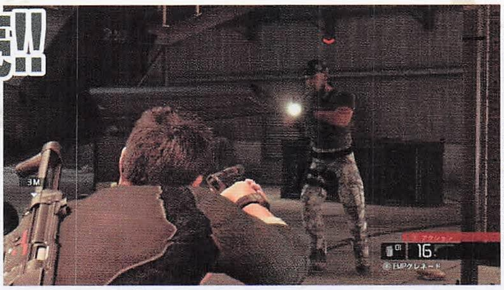
世界的に高い人気を誇るステルスACT『スプリンターセル』の最新作がいよいよ発売！　そこで今回は、組織を捨てた主人公、サム・フィッシャーのドラマチックな活躍が楽しめる、本作の魅力を徹底チェック。気になるストーリーの背景から、よりエキサイティングに進化したゲームシステムの詳細まで、これを読めばすべてがわかる！

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION
スプリンターセル コンヴィクション

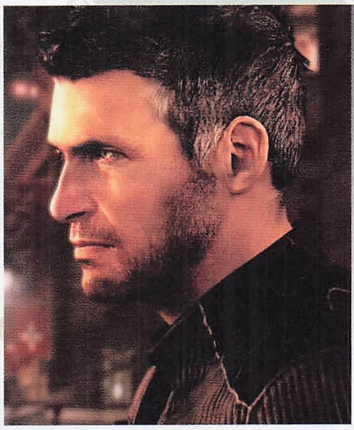
スプリンターセル コンヴィクション		
2010年4月28日発売	¥7,980(税込)	
Xbox 360	ジャンル	A·AVG(アクションステルス)	ACT
	メーカー	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	協力
	備考	1人用／オンライン対応	

Xbox 360期待の超大作ついに発売!!

ステルスACTを代表する人気シリーズとして、高い評価を得ている『スプリンターセル』の最新作が、Xbox 360に登場！これまでのシリーズで好評だったステルスの緊張感はそのままに、本作では直感的でスムーズな操作感覚と、プレイヤーの感情を揺さぶる物語が加わったことで、万人が楽しめるエンターテインメント作品へと進化している。そこで今回は、過去のシリーズを踏まえたストーリーの流れから、大幅に改良されたゲームシステムの詳細まで、本作の重要ポイントを徹底解説。本作がシリーズ初体験になるという人も、この記事を読めば準備はバッチリOKだ！



◀敵の目から隠れるステルス要素に加えて、本作ではこれまでのシリーズ以上に、戦闘が大きなウェイトを占めるようになった。愛娘を失った怒りに燃えるサムは、敵に対して容赦しない。自分の行く手を阻む相手には、必殺の銃弾を叩き込む！



伝説のエージェントから、追われる立場へ――

Sam Fisher
「信念(コンヴィクション)」の男 サム・フィッシャー

極寒のロシアから東南アジアのジャングルまで、世界各地の危険地帯にたった1人で潜入し、情報収集や破壊工作など、あらゆる任務を冷静に実行する凄腕のエージェント。それがサム・フィッシャーだ。しかし現在、彼はかつて所属した米国の秘密情報機関「サードエシュロン」を離れて、自分自身の"任務"に挑んでいる。最愛の娘サラの死の真相を突き止めて、その復讐を遂げるために……。それゆえにサムは、過去に自分が所属した組織から追われることになったが、それでも彼の「信念（conviction）」は揺るがない。組織のためでも国家のためでもなく、自分自身の誇りと家族への愛情のために。サム・フィッシャーは今日も闘い続ける！



トレードマークのゴーグルを再び身に着ける日は来るのか？

▲サム・フィッシャーを象徴するアイテムといえば、「望遠」「暗視」「感熱」という3つのスコープを内蔵したゴーグルだ。だが今回、組織を離れたサムはゴーグルを身につけていない。逆に、ゴーグルを装備した後輩エージェント達に、彼自身が狙われる立場になってしまう！

STORY DIGEST
CHAPTER：0
サム・フィッシャーの過去と現在

これまでのシリーズの流れを振り返る！

『スプリンターセル』は、2003年に第1作が登場（国内）して以来、日本未発売の作品も含めて、これまでに5タイトルがリリースされている。いずれも全世界で大ヒットを記録しただけでなく、その内容も非常に高く評価されている。「レッド・オクトーバーを追え！」などの作品で知られるベストセラー作家、トム・クランシーの監修によるストーリー設定は、その時点で最新の世界情勢や軍事テクノロジーを反映した、圧倒的なリアリティを感じさせる。そして潜入ミッションでのプレイは、暗闇をはじめとする周囲の環境と、多彩な装備とをフル活用することで、プレイヤーごとに独自の攻略法を発見できるという、非常に奥の深いものとなっている。過去の作品はいずれも傑作揃いだが、敵に見つかると即座にゲームオーバーとなる場合もあるなど、難易度的にはややシビアなので、シリーズ未体験の人はまず、『コンヴィクション』に触れることをオススメしたい。本作でシリーズの魅力を十分に味わったら、ぜひ過去の作品にもチャレンジしてほしい！

シリーズ過去作品

『スプリンターセル』Xbox／PS2
記念すべき第1作。クーデターにより独裁政権が誕生したグルジアに、サムが潜入する。

『スプリンターセル パンドラトゥモロー』Xbox／PS2
東ティモールの米国大使館をゲリラが占拠。この事件がやがて世界を揺るがす陰謀に！

『スプリンターセル カオスセオリー』Xbox（※）／PS2
極東アジアで軍事的緊張が高まるなか、ペルーに潜入したサムが見たものは……!?

『スプリンターセル 二重スパイ』Xbox 360／PS2
二重スパイとしてテロ集団に加わったサム。一味に協力しつつ情報収集を進めるが!?

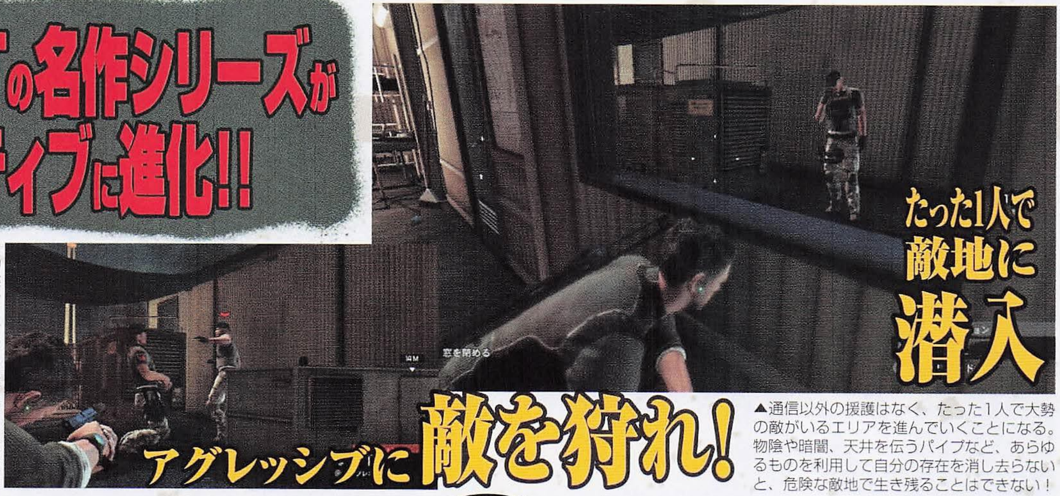
『Sprinter Cell：Essentials』PSP（日本未発売）
任務の記録を抹消されたサムは、テロ集団の一味として政府に拘束されてしまう……。

※Xbox LIVEのゲームオンデマンドにて配信中（1200マイクロソフトポイント）

男の「信念」の戦いが始まる！

ステルスACTの名作シリーズがよりアクティブに進化！！

『スプリンターセル』シリーズは、単独で敵地に潜入し、物陰や暗闇を利用して敵の目を避けながら進んでいく、ステルスACTだ。その進化形である本作では、潜入のスリルはそのままに、銃撃や格闘で敵を倒すことが、より重要になっている。タイミングを見て、素早く敵を"狩る"という要素が加わったことで、アクションゲームとしての快感が強く感じられるようになっている！



▶物陰からそっと忍び寄り、敵に反撃の隙を与えず、一気に排除せよ！

アグレッシブに敵を狩れ！

たった1人で敵地に潜入

▲通信以外の援護はなく、たった1人で大勢の敵がいるエリアを進んでいくことになる。物陰や暗闇、天井を伝うパイプなど、あらゆるものを利用して自分の存在を消し去らないと、危険な敵地で生き残ることはできない！

従来のステルスACTとはココが違う！！

POINT 1 任務ではなく「私闘」を描くストーリー

主人公のサムは、愛娘の死の真相を暴くという個人的な動機で行動している。ミリタリー系ACTのように、与えられた任務に従い行動しているのとは違うので、サムに対して非常に感情移入がしやすい。まるでハリウッド映画や海外ドラマを見ているかのような、スリリングな展開が楽しめる！



◀怒りに燃えるサムは、かつての同僚にも厳しい態度を見せる。複雑な感情が絡み合う人間ドラマも見どころだ。

POINT 2 スムーズかつハイテンポな操作性

物陰に隠れる、壁に張り付く、高所から敵に襲いかかる……と、本作では実に多彩なアクションが可能。しかも、これらのアクションはすべて、状況に応じてボタン1つで実行できる。カッコイイ動きを流れるように次々と繰り出せるため、腕利きエージェントの気分が誰にでも味わえる！

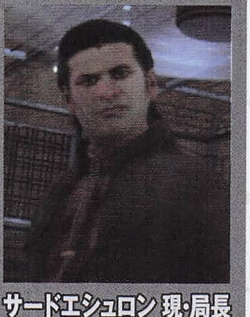


◀空中のパイプにぶら下がり、敵の頭上にダイブ！こうした派手なアクションが、誰にでも簡単に実行できる。

米国の秘密情報機関 Third Echelon「サードエシュロン」

「サードエシュロン」とは、アメリカ合衆国・国家安全保障局（NSA）の傘下にある極秘組織だ。この組織の最大の特徴は、「スプリンターセル」と呼ばれる有能なエージェントが、単独での潜入任務を行う点にある。1人のエージェントと数人の後方支援者という少人数で活動することにより、敵に気づかれる恐れを可能な限り少なくしているのだ。だがその反面、任務は非常に危険で困難なものとなる。そのためCIAの諜報員とは異なり、米国のほかの政府機関にさえ、彼らの活動は極秘にされている。

サードエシュロンは前・局長のアーヴィン・ランバートによって設立されたが、彼の死後は現・局長のトム・リードに受け継がれた。リード局長は、これまでサム・フィッシャーを中心とした活動から方針を変更し、多数のエージェントを養成するという人員規模の拡大路線を推し進めている。



サードエシュロン 現・局長
トム・リード

愛娘の死が「英雄」の運命を変えた……

世界の危険地帯に単独で潜入し、困難なミッションを成功に導いてきたサム・フィッシャー。知られざる「英雄」だった彼の人生は、ある事件により大きく曲げられてしまう。サムの一人娘サラが、飲酒運転の車にはねられて生命を落としたのだ。唯一の心の支えを失ったサムは自暴自棄になり、ついには無謀なミッションに志願してしまう。それは、二重スパイとしてテロリスト集団「JBA」のメンバーに加わり、その企みを内部から調査するというものだった。

表向きはテロ集団に協力しつつ、彼らの陰謀を密かに探っていくサム。ところがその途中で、サードエシュロンのランバート局長が、JBAに捕らえられてしまう。テロリスト達が自分にかけた疑いを晴らすため、サムは上司であり親友でもあるランバートを、自らの手で殺さなければならなくなった。最終的にサムは、JBAの大規模破壊活動を阻止するものの、この任務はサムの心にさらなる苦痛を与える結果となった……。

この任務を最後に、サムはサードエシュロンを去ってしまう。そして彼は、1人でサラの死の真相を追い始めた。彼の中では娘の事故は、まだ終わっていなかったのだ。やがてサムは、重大な噂を耳にする。娘の死は事故ではなく、何物かの陰謀であるというのだ！　サラの死から3年が経過した今、彼は真実の手がかりを求めて、地中海に浮かぶマルタ島へとやってきた……。

サム・フィッシャーを支えてきた人々



サードエシュロン チーフ技術者
アンナ・グリムスドッティア

コンピュータの専門家で、通称は「グリム」。遠隔操作によるハッキングなどで、潜入現場のサムを支援してきた。前・局長の死後もサードエシュロンに留まる。



DEAD

サードエシュロン 前・局長
アーヴィン・ランバート

サムをエージェントに抜擢した人物。潜入現場のサムに対して、音声通信による指示を与えてきた。だがテロリスト集団に捕らえられて、その生命を奪われてしまう。



DEAD

サムの愛娘
サラ・フィッシャー

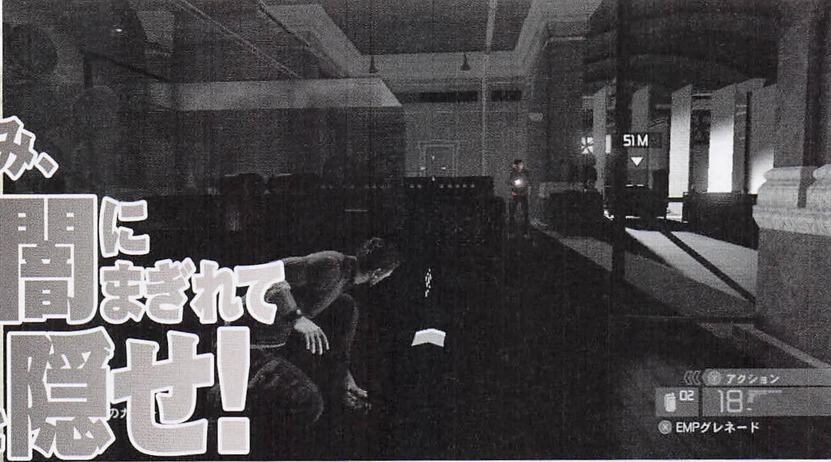
サムの一人娘。妻と離婚（のちに病死）したサムにとって、唯一の心の支えとなっていた。だが彼女が交通事故で死亡したために、サムは自暴自棄になってしまう。

GAME SYSTEM
ゲームシステム

物陰や暗闇に姿を隠すステルスの醍醐味と、ハイテンポな戦闘を繰り広げるアクションの魅力。本作の特徴的なゲームシステムをクローズアップ！



物陰に潜み、暗闇にまぎれて敵から身を隠せ！



1人で敵地に潜入しているサムは、いったん敵に見つかると、あっという間に包囲され、集中攻撃を受けてしまう。そこで本作のプレイは、敵の監視から身を隠しながら進んでいくのが基本となる。そのために最も有効な手段は、敵の目には自分の姿が見えない暗闇に潜むこと。移動したい位置に暗闇がない場合は、柱や木箱といった物陰に隠れて、慎重に進んでいこう。また、窓枠の外にぶら下がったり、壁のパイプを登ったりして、敵の死角を移動するのも有効だ。さらに、サムが立てる「音」にも要注意。敵の近くで走って足音を立てたり、サイレンサーのついていない銃を撃ったりすると、自分の位置を気づかれてしまう！

サムを発見した敵が増援を呼ぶこともあるので、移動には細心の注意を払おう。

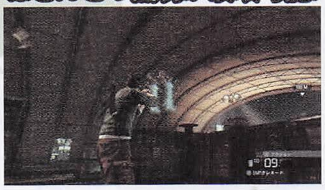


暗闇に溶け込むとモノクロに！

▲暗闇の中に身を潜めると、サムの色がモノクロに変化する。サムがモノクロの状態なら、敵がサムのほうを見ても、目撃されることはない。

▼照明はスイッチで消灯できるが、敵が再度点灯しに来ることも。カバーのない照明は銃で破壊できるが、その場合は銃声に注意しよう。

ほとんどの照明が破壊可能！



移動の基本は「カバー&ムーブ」

柱や木箱のそばでLトリガーを引くと、サムはしゃがんでカバーポジションを取る。その状態で近くの物陰を見ると、ほかのカバー位置が表示される。ここで次のカバー位置を指定し、Aボタンを押すと、そこまで素早く移動できる。これを繰り返せば、物陰を伝って進んでいくことが可能だ。

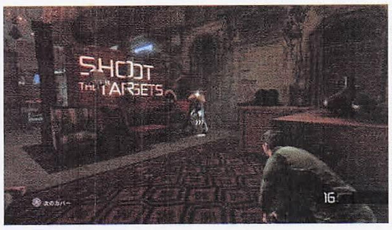


▲カバー位置の矢印は、移動した際のサムの向きを示している。周囲を見回すことで、移動先は変更できる。

SYSTEM CHECK 1

「ビジュアルメッセージ」に注目!!

ゲーム中に達成すべきサムの目標は、建物の壁などに英文で表示される。また、目標までの方角と距離を表示することもできるので、これを手がかりにすれば、移動先を迷うことはない。加えて尋問の際などに、過去の出来事のフラッシュバックが壁に映し出されるといった演出も！



◀英文は、ローカライズの際に日本人にも理解しやすい、やさしい単語に変更されている。

SYSTEM CHECK 2

荒っぽい「尋問」で情報を聞き出せ！

敵の重要人物からは情報を聞き出せるが、相手はなかなか口を割らない。暴力的な「尋問」でムリヤリ聞き出そう。家具のそばなど、特定の場所で尋問すれば、専用のアクションが見られることも！





◀▲トイレのドアに敵を叩きつけると、個室に入っていた人が驚いて飛び上がる！　なんてユニークな演出も。

STORY DIGEST
CHAPTER : 1
ストリートマーケット

地中海のマルタ島でサラの死の手がかりを追え！

サラの死の真相を追って、サムは地中海のマルタ島へとやってきた。ところが、街頭のカフェでボーイに手渡された携帯電話から、サードエシュロンの同僚だった女性、アンナ・グリムスドッティア（グリム）の声が聞こえてきた。サードエシュロンの監視の目を気にしつつも、彼女の連絡に耳を傾けると、街のチンピラ達がサムの生命を狙っているという。いったい誰の指示なのかを突き止めるため、サムは先手を打って攻撃に出ることにした！

ゲーム最初のステージは、チンピラ達を相手に操作の基本を実践するというもの。とはいえ、幼少時代のサラとの回想シーンも描かれるなど、ドラマチックな展開がしっかりと用意されており、冒頭からグイグイと物語の世界に引き込まれていく。

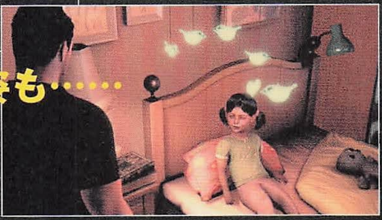
チンピラのリーダーを締め上げて「尋問」すると、サムを狙うように指示したのは、マルタ島の密輸業者、アンドリー・コビンだという。なんとコビンは「サムの娘を殺したのは自分だ！」と自慢しているらしい。サムの次の目標は決まった!!

操作の基本を覚えよう



◀「カバー&ムーブ」や「マーク&アクション」など、本作のプレイに必須のテクニックを、チンピラ達を相手に習得できる。ここでしっかりと練習しておいて、この先のミッションに備えておこう。

幼い頃のサラの姿も……



▶チンピラ達との闘いの合間には、幼少時代のサラと、サムが触れ合う回想シーンが描かれる。こうした場面に接することで、愛娘を失ったサムの怒りと悲しみを、プレイヤー自身の体験として実感できるのだ。

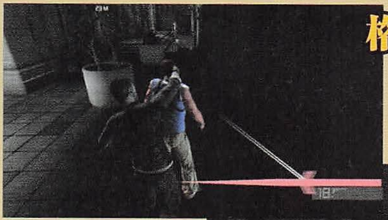
ALART! たとえ敵に見つかってもあわてるな! 状況を有利に変えるシステム&テクニック

多数の敵がいる場所で敵や監視カメラなどに発見されてしまうと、かなり危険な状況となってしまう。それでもプレイヤーの行動しだいで、局面を打開する方法はある。ここでは、状況を有利に変えることのできる2つのシステムと、それを使いこなしてのテクニックを紹介しよう。

Mark & Action（マーク&アクション）

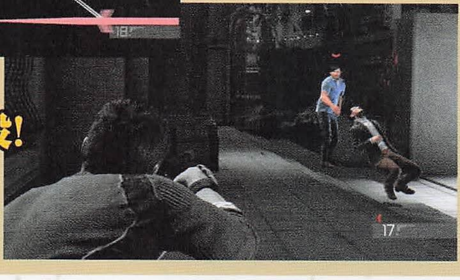
マークした敵に必殺の銃弾を叩き込め!!

敵に近づき格闘戦で倒すと、画面の右下に複数の「タグ」が表示される。このタグの数だけRBで敵をマークすることができ、この状態でYボタンを押すと、射撃可能なマークされた敵すべてを、装備中の銃で瞬殺できる。敵に反撃の隙を与えないだけでなく、マークした敵を確実に倒すことができるので、積極的に使っていこう。ただし、タグを入手するために格闘戦を挑み、逆に敵に見つかってしまうというパターンも結構ありがち。状況をよく見て、慎重に行動しよう。



格闘戦で敵を倒し「タグ」をゲット!

◀敵に近づきBボタンを押せば、ノックダウン！　入手できるタグの数は、銃の種類やアップグレードで変化。



複数の敵をまとめて瞬殺!

▶マークした敵を連続射撃で一掃！　離れた位置にいる敵でも一度に倒せるが、射程外や物陰にいる相手はマークしていても倒せない。

Last Known Position（ラスト・ノウン・ポジション）

敵の認識を逆手に取り反撃へ!!

サムが敵に見つかってしまい、あわてて物陰に身を隠すと、「最終目撃地点（ラスト・ノウン・ポジション）」に、サムの"幻影"が出現する。敵は幻影の位置にサムがいると思い込み、集中攻撃を加えてくるので、一刻も早く幻影の位置から遠ざかろう。幻影が表示されている間は、まだ敵はサムが移動していることに気がついていないので、こっそり背後に回って攻撃することも可能だ。



敵に目撃されると幻影が表示

▲敵に目撃された状態だと、すぐに包囲されて集中攻撃を受けてしまう。急いで物陰などに移動して身を隠そう。



敵は、幻影の位置付近にサムがいると思い込む

◀「最終目撃地点」に、サムの幻影が出現。敵はしばらくのあいだ、まだサムがそこに隠れているものとして行動するので、こちらは、その裏をかくように動こう。

SYSTEM CHECK 3

「P.E.C.チャレンジ」を達成して装備をパワーアップさせよう!!



「ステルス状態でヘッドショットを決める」「敵に一度も見つからずにステージをクリアする」など、あらかじめ設定されている「P.E.C.チャレンジ」を達成すれば、その難度に応じたポイントを入手できる。このポイントを使用して、銃やガジェットといったサムの装備をアップグレードすることが可能だ。ちなみに、この「P.E.C.チャレンジ」は、1つの項目につき3段階のレベルが用意されており、1段階を達成しても、さらに上位のチャレンジを狙うことができる。優秀なエージェントの証明となるやり込み要素だけに、チャレンジの内容を意識して、積極的に挑戦しよう！

▲チャレンジが成功した瞬間、画面に達成の表示が出現。なかには、複数回数の成功が必要なものも。



潜入の途中で武器を交換!

◀マップ上に用意されている武器庫を使えば、潜入の途中でサムの装備を変更できる。



稼いだポイントでアップグレード!!

▶「P.E.C.チャレンジ」で得たポイントを使い、装備のアップグレードが可能。ダメージやマーク数を強化できる。

STORY DIGEST

CHAPTER : 2

コビンの屋敷

ギャングのコビンを操る黒幕とは……!?

チンピラのリーダー・グラムコスからコビンの居所を聞き出したサムは、彼の屋敷へとやってきた。古い博物館を改造した豪邸の内外を、コビンの手下たちが警護している。いよいよここから、敵の監視の目をかいくぐって進んでいくという、本格的なステルスミッションがスタートする。

2階の窓から屋敷の内部に潜入すると、そこは絵画や陶器などが飾られた、まるで美術館のような空間だ。敵の巡回をやり過ごして奥に進むと、今度は大きな木箱が積み上げられている。手下達の会話に耳を傾けると、どうやらコビンはさまざまな物資を密輸して、利益を得ているらしい。

屋敷の奥の部屋にやってくると、そこにはサムの襲撃を怖れたコビンが、バリケードを築いて立て籠もっていた。窓を伝って室内に潜入し、護衛の手下達を1人ずつ倒していくと、コビンは手にしたアサルトライフルを乱射して抵抗する。物陰を利用して接近したサムがコビンを捕らえると、いよいよ尋問タイムの開始だ！

コビンはサムに「本当はお前の娘を殺してなどいない。オレは頼まれて、娘によく似た死体を探してきただけだ」と告げた。それは果たして本当の話なのだろうか？

では、誰の依頼なのかと問いただしてみると、「連中は巨大すぎる」と口をつぐんでしまう。次の瞬間、天窓を突き破って、多数の人影がロープで降下してきた！　その顔には、かつてサムが身につけたのと同じゴーグルが装備されている。彼らはサードエシュロンのエージェント達だった!!



美術品が並ぶ豪邸

▲密輸業者であるコビンの屋敷には、高価な美術品がズラリと並んでいる。とはいえ、いざ銃撃戦が始まると、蜂の巣にされてしまうが。

▼サムの襲撃に怯えたコビンは、ところ構わずマシンガンを乱射して抵抗する。カバーを利用して、銃撃を避けながら接近しよう。

銃を乱射するコビンを捕らえろ！

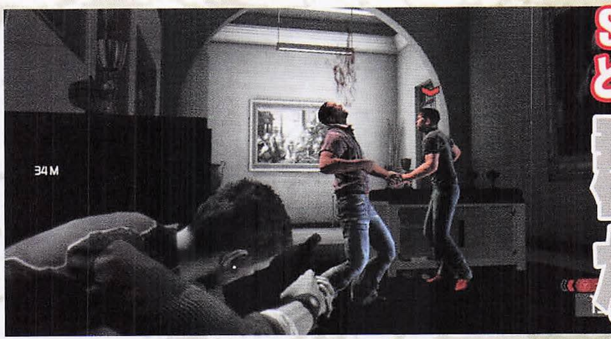


PLAY STYLE

プレイスタイル



敵を倒して進むのか、それとも見つからないように進むのか。プレイヤーの数だけ攻略法が存在する本作のプレイを、具体例を挙げて紹介しよう。



STYLE 1:ライターAの場合 とにかく戦闘が好きな人なら……

群がる敵をすべてなぎ倒して進め!!

格闘戦とマーキングで屋外の敵は完全制圧！

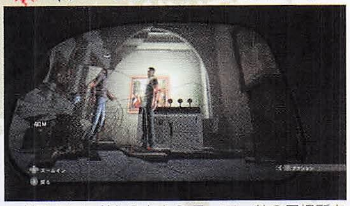
それではさっそく、ステージ1「コビンの屋敷」にチャレンジ！　まずは敷地に通じるドアを開ける前に、ドアの下からミラーを差し入れて、向こう側の様子を探ってみよう。おっ、ドアの向こうでは敵が後ろを向いて立っているな。気づかれないようにそっとドアを開けて、ゆっくりと近づいて……よし、格闘でノックダウン成功！　これでタグをゲットしたから、あとは残りの敵を、離れた位置からマーキングして射撃すれば、屋外はこれで完全制圧だ！　続いては壁のパイプを登って、2階の窓枠に取りついてと。窓の前にいる敵を下に引きずり落とせば、室内に潜入成功だぜ。

1 敵を窓から引き落とせ！



▲窓枠にサムがぶら下がっている状態で、窓の前に敵が立っていれば、その敵を下に引きずり落とせる。あわてふためく敵の様子が痛快だぞ！

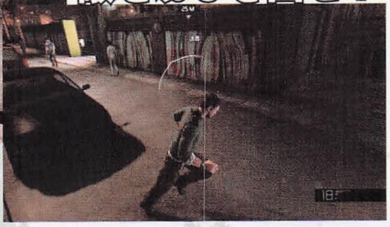
2 ミラーを使ってタグをマーク！



▲ドアの下に差し入れたミラーで、敵の居場所を確認したら、その状態でマーキング。そのままでは射撃できないので、ドアを開けてから撃て！



1 車のアラームで敵をおびき出せ！



▲▶自動車の防犯アラームを鳴らすと、近くの敵が不審に思って様子を見に来ます。そのままだと見つかるので、急いで車から離れて、敵がいなくなった地点に向かいましょう。

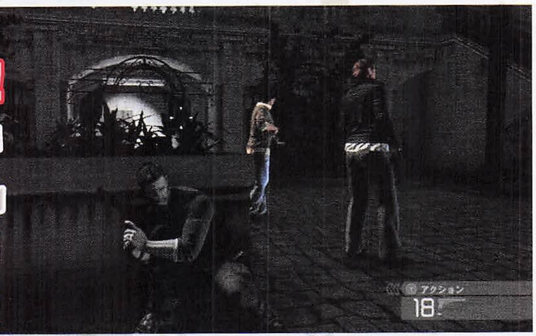
敵を上手に誘導すれば戦闘は避けられる！

それでは私も、ステージ1「コビンの屋敷」に挑戦しましょう。まずは屋敷の壁を登って、2階の窓から潜入したいのですが、それには屋外にいる2人の敵が邪魔ですねぇ。そんなときは、屋敷の前に停まっている自動車を操作して、防犯アラームを作動させちゃいましょう。ほら、敵の1人が車のところに様子を見に行ったので、屋敷の前はガラ空きになりました。

この隙に壁を登って、無事に屋敷へ潜入できましたよ。潜入した部屋には敵が1人いますが、美術品の棚をカバーに使って進めば、姿を見られずにすみます。そっとドアを開けて、部屋から出ちゃえば問題なしです！

STYLE 2:ライターBの場合 隠密行動じゃなければステルスじゃない!!

敵に発見されずにミッションクリア!!



STORY DIGEST

CHAPTER : 3

プライス飛行場

グリムの手引きで逃亡劇がスタート！

サードエシュロンに拘束され、強力な麻酔で眠らされたサムは、アメリカ国内のプライス飛行場に連行される。この飛行場は、米国政府に雇われている民間軍事会社「ブラックアロー」に管理されていた。目覚めたサムは、そこでグリムと再会する。彼女の話では、サードエシュロンのリード局長は、大統領に秘密で何らかの陰謀を企てているらしい。グリムは大統領直々の依頼で、リード局長の行動を調査しており、サムにも協力してほしいというのだ。サムの脳裏に、拘束される直前、グリムと通信している彼に向かって、コビンが語った言葉がよみがえる。「あの女は、お前の知りたいことを知っているぞ！」と。

「オレを騙すとお前でも許さないぞ」と、グリムに向かって釘を刺したサムは、彼女の手引きで脱走する。サムはまず、飛行場内でC4爆薬を入手。これを使い、逃亡した彼の追跡に使用されるはずのヘリコプターやサテライト通信施設を、あらかじめ破壊しておこうという計画だ。飛行場を警護するブラックアローの傭兵達をやり過ごし、C4爆薬を設置して設備を爆破したサムは、グリムの用意した自動車で逃走した。

かつて自分が所属した組織に追われるサムにとって必要なのは、絶対確実に信頼できる協力者だ。サムの頭に浮かんだのは、ただ1人。かつて湾岸戦争に従軍した際、イラク兵に連行されたサムを、自分の生命を賭けて救ってくれたSEALsの戦友。今はワシントンD.C.でセキュリティ会社を経営する、ヴィクター・コステだ……。



屈強な傭兵達が敵に！

▲飛行場を警備するのは、コビンの手下のチンピラとは違い、屈強な傭兵達だ。サムを見つけると強力な銃で攻撃してくるので慎重に。

▼ここでの目的は、ヘリやサテライト通信施設に爆薬を仕掛けること。傭兵達を素早く片づけるか、うまく誘導して設置地点から遠ざけよう。

設備に爆薬を仕掛けろ！



たとえ敵に見つかっても、反撃しちゃえばいいんだよ！

さてと、潜入した部屋の外には敵がいるかな？　例によってミラーで確認すると、2人もいやがる。敵を窓から引きずり落としたときに、新たなタグをゲットしてるから、ミラーを使ってマークしよう。ドアを開けると同時に射撃すれば、敵はこちらに気づくヒマもなく全滅だ！

2階の廊下に出て、階下の玄関ホールを覗くと、へへっ、敵が3人も集まってやがる。連中の頭上には、ちょうどシャンデリアがあるな。天井からシャンデリアを吊している鎖を銃で撃ち抜くと、敵の頭上を直撃。こりゃ痛快だ！　轟音を聞きつけて、ほかの部屋から敵が飛び出してきたけど、シャンデリアが壊れて暗闇になってるから、そっと近づいて格闘戦に持ち込んじまえば楽勝だぜ。

じゃあ、次は……って、なんで急に敵が出てくんだよ！　おかげで見つかったじゃんか！　ひとまず物陰に隠れてから、ゆっくりと移動して……と。よし、敵のヤツらはラスト・ノウン・ポジションの位置に気を取られてるな。この隙に後ろへ回り込んで、ノックダウン！　たとえ敵に見つかっても、こうして反撃しちゃえばいいんだよな。

さて、この先の部屋は……うーん、正面から相手をするには、さすがに敵の数が多すぎるかな。こんなときは、そうだ！　壁から天井に伸びているパイプに登っちゃおう。頭上の死角から敵をマークして、バンバンと射撃。ふふふ、ほかの敵もどこから撃たれたのかわからないみたいだな。あとは、動きの止まった敵をじっくりと狙って、ヘッドショットで一撃！　残った敵の頭上へ飛び降りて、ドロップアタックで倒せば、コビンの部屋はもうすぐだ！

③シャンデリアを落下させて複数の敵をまとめて倒せ！





▲▶天井から吊すコードを撃って、シャンデリアを落下させれば、下にいる敵に直撃させることができる。ただし時間をかけすぎると、敵は落下位置から離れていってしまう。このように、環境を利用した攻撃法はたくさんあるので、チェックしてみよう！

がんばって敵の死角を探せばきっとルートが見つかります

部屋を出た先は……狭い通路を敵がこまめに見回っていて、どうにも隠れる場所はないですねぇ。……おや？　窓からいったん外に出て、壁づたいに進んでいけば、敵をやり過ごせそうです。通路の向こう端まで進んで、敵が歩き去った隙に屋内へ戻れば、よし、突破成功！

続いては、と。ははぁ、ここは簡単です。壁から天井へと通っているパイプを伝っていけば、向こうのドアまで行けますよ。あとはこのドアを開け……る前に、ミラーで確認しましょうか。ゲゲッ、ドアの向こうに敵がいるじゃないですか！　この場合は、そうですねぇ、敵が反対側を向いてる隙にドアを開けて、すぐに壁のでっぱりをつかんで上に登りましょう。そのまま壁づたいに敵の頭上を進めば、ほら、敵に見つからずに通過できましたよ！

さて次は……カバーに使える物陰がまったくなく、照明で明るいとは、こりゃ困りましたねぇ。ん？　すぐそばに照明のスイッチがありますよ。これを押せば照明が消えるから、周囲は暗闇になります。おっ、敵が不審に思ってスイッチを調べにきましたね。照明が点灯する前に、この部屋を通り抜ければ、ふ～っ、なんとか突破できました。

あとはあのドアを通り抜ければ、その先がコビンの部屋なんですが……ドアの前で敵が仁王立ちしてますね。撃って倒せばラクなんですけど、ここまでステルスを続けてきたのに、それも悔しいですねぇ。よし！　敵の横から回り込んで、イチかバチか、敵の背後をこっそりと進んでいきましょう。足音を立てないように、とにかくゆっくりと歩いて……やった！　気づかれずに通過できました！

②壁だって登れます！



▲パイプや壁のでっぱりなど、いろんな場所に登れます。画面左下の操作表示で、登れる位置を確認しましょう。

③敵の背後をコッソリと移動



▲敵が反対側を向いているときは、思い切って背後を移動するのも手です。足音を立てないように、ゆっくりと！

本編へとつながる「序章」のストーリーを COOP（協力）プレイで体験!!

オンラインや画面分割で楽しめるCOOP（協力）ストーリーモードでは、専用の主人公とステージにより、シングルプレイの本編へとつながる「序章」の物語が描かれる。ロシアで開発されたEMP兵器が秘かに盗み出され、闇市場で売却されようとしていることを知ったサードエシュロンは、ロシアにある同様の秘密情報機関「ヴォロン」と協力して、これを阻止しようとする。アメリカのエージェントとロシアのエージェントが、2人で力を合わせて、危険に満ちたロシアの地を舞台に、ミッション達成を目指すのだ！



USA
アーチャー



RUSSIA
ケストレル



◀敵に羽交い締めされた相棒を救ったり、戦場で倒れた相棒を蘇生したりといった具合に、COOPモードでは、相棒といかに協力して進んでいくかが重要となる。

マルチプレイモードは4種類

COOPプレイでは専用のストーリーモードに加え、4種類の異なるルールを選択して、ミッション達成にチャレンジするモードも用意されている。ちなみに、対戦プレイとなる「フェイスオフ」以外の3つのルールは、COOPだけでなく1人でプレイすることも可能だ。

1 ハンター

マップ上に存在している敵を、あらゆる手段を駆使して、すべて排除すれば勝利となる。ただし、敵に姿を発見されてしまうと、増援がやってきて倒さなければならない敵が増えてしまうので、要注意だ。

2 インフィルトレーション

マップ上の敵をすべて排除するという勝利条件は「ハンター」と同様だが、こちらは敵に見つかると、即座にミッション失敗となってしまう。もちろん、死体をほかの敵や監視カメラに見つけられるのもダメだ。

3 ラストスタンド

マップ上に置かれたEMP兵器を防衛して、波状攻撃を仕掛けてくる敵をすべて撃退すれば勝利となる。1人が敵を引きつけておいて、その間にもう1人がEMP兵器を修理するといったことも可能だ。

4 フェイスオフ

2人のプレイヤー共通の敵が警戒するエリア内に潜入し、制限時間内に敵を倒して得られるポイントを相手プレイヤーと競い合うモード。このとき、相手プレイヤーを倒せば、より多くのポイントが得られる。





STORY DIGEST
CHAPTER：4～
この先の展開は……？

真実を追うサムの前に巨大な陰謀が姿を現す

アメリカ国内を逃亡するサムは、戦友のヴィクター・コステに連絡をとる。ステージ4は、なんと1991年の湾岸戦争を舞台とした回想ミッションだ。ここではプレイヤーはコステとなり、サムを救出するためにイラク兵と死闘を繰り広げることになる。

続くステージ5では現在へと戻り、サムはワシントンD.C.でコステと接触することに。だがその前に、コステを監視する諜報員を片づける必要がある。人通りの多い露店街で、人目を避けつつ敵を倒すという、『アサシンクリード』でもおなじみの「ソーシャルステルス」が展開される！

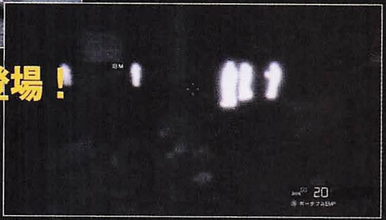
コステとの接触をきっかけにして、サムは少しずつ、一連の事件の背後に横たわっている計画を知ることになる。極秘に研究が進められているEMP兵器とは、どんなものなのか？　そのEMP兵器を使用して、何が行われようとしているのか？　そして協力者のグリムは、本当に味方なのか？　それとも敵なのか？　愛娘サラの死をめぐる謎は、やがて巨大な陰謀となり、孤独に闘うサム・フィッシャーの前に立ちはだかる！

湾岸戦争中のイラクが舞台に！



◀イラク兵に連行されたサムを救出するため、SEALsの戦友ヴィクター・コステは1人で進撃する！　1991年の湾岸戦争が舞台となるステージ4は、ステルスよりも戦闘が中心となる異色のミッションだ。

ソナーゴーグルも登場！



▶ゲーム後半でサムが入手する「ソナーゴーグル」は、暗闇はもちろん、壁の向こう側にいる敵の位置すらも把握できるという優れもの。さらには、ソナーを使って発見した敵をマークすることもできる！

独占連載インタビュー プロデューサー松川さんと語る『ラストランカー』制作記 第1回

電撃ゲームスだけの独占連載企画がスタート！　今号から、プロデューサーの松川さんとともに、野島一成、新納一哉、下村陽子、吉川達哉といった超豪華スタッフ陣に開発秘話などをうかがっていく。第1回目のゲストとなるのは、コンポーザーを務めた下村陽子さん！





●プロデューサー

松川 美苗

2002年カプコンに入社。主に、DSのタイトルのプロデュースに携わる。今回、類を見ない布陣で『ラストランカー』のプロデュースを担当。

代表作
- 『逆転裁判 蘇る逆転』
- 『逆転裁判4』



●コンポーザー

下村 陽子

本作の楽曲を手がけたフリーランスの作曲家。さまざまなジャンルの音楽に精通し、切ない曲から激しい曲まで多くの名曲を生み出す。

代表作
- 『ストリートファイターII』
- 『キングダムハーツ』シリーズ

心がけているのは、プレイヤーが気持ちよく遊ぶことができる音楽

――『ラストランカー』の開発に携わることになったきっかけを教えてください。

下村陽子さん（以下、下村。敬称略）：『ラストランカー』とは知らないまま、いつの間にか誘われてました（笑）。

松川美苗さん（以下、松川。敬称略）：当時は『ラストランカー』というタイトル名もない状況でしたね。「モダンファンタジーRPG」、略して「MFRPG」というプロジェクト名で呼ばれていて、「カプコンらしく、カプコンらしくないRPG」を作るというテーマで話が進んでいました。その過程で楽曲を担当するスタッフを検討した際、名前が挙がったのが下村さんだったんです。素晴らしい音楽を作られることはもちろんですが、まさにカプコンらしく、カプコンらしくない方だと思ったので（笑）。

――『ストリートファイターII』など、数々のカプコンタイトルを担当されていることで有名ですよね。

松川：そうなんです。ぜひ楽曲を担当してほしいと、なかば強引に声をかけさせていただきました。

――お2人は普段から仲がいいのですか？

下村：仲がいいというか、なんかヘンですよね。突然「うっきゃー」みたいな内容のメールが届いたり（笑）。

松川：私が下村さんから曲をいただいたときは、その曲を聴いたときの自分の心と魂の叫びを3行くらいでワーッと書いて、ラブレターという件名で送ってました（笑）。

下村：でもそれが非常にありがたかったです（笑）。

松川：まだ開発が佳境じゃなかったときは、夜中に新宿で飲んだりもしてましたね。

下村：飲み友達でもあります（笑）。

――ちなみに本作の音楽を考えたとき、松川さんはどのような音楽のイメージを持っていたのでしょうか？

松川：下村さんの参加が決定したときに、現場のメンバーはロックだと考えていたみたいですが、最終的にオーケストラでいくことになりました。下村さんは、どんな音楽もとり入れちゃう柔軟性を持っているので、ゲームを作る間にどんどん逆転案が出てきて、結果的にはジャンルにとらわれない自由な音楽に仕上がりました。

――ゲーム音楽を作曲するにあたり、下村さんが特に大事にしていることなどはありますか？

下村：私は第一に、ゲームは気持ちよくないといけないと思うんです。その気持ちよさをジャマしてはいけない。だから、音楽も聴いて気持ちいいと思ってもらえる曲に



豪華2大インタビュー&新着情報をお届け!

まばゆいばかりの豪華スタッフで贈るカプコン渾身の期待作『ラストランカー』。今回は本作のプロデューサー松川さんとコンポーザー下村さんの対談、さらに主人公・ジグとそのライバル・ファズを演じる2人の声優へのインタビューを敢行！

LAST RANKER（ラストランカー）

2010年7月15日発売予定　¥5,990（税込）

PSP			
	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:カプコン／開発元:イメージエポック、カプコン	戦略
	備　考	プレイ人数:1人用	育成

したいと考えていますね。
松川：そういう気持ちいい音楽ってなんだろう、ということを突き詰めていった結果、最終的にいきついたのが、日常的な音楽（歌、エレキギター、ドラム）と非日常的な音楽（オーケストラ）の融合です。今回は、それがばっちりハマったかなという感じなんです！
下村：そんなに褒めちゃって（笑）。
松川：いやいや、でもすごいですよ。佳境で忙しい時期なのに「思いついちゃったー」とか言って新しいイメージで曲を作り始めちゃうんですよ、下村さんは。例えば、あるとき下村さんが「お経みたいなのはどうですかね？」と。これにはビックリしました（笑）。
下村：お経みたいなコーラスをやりたかったんですよ。
松川：その楽曲はとあるモンスターで使われています。
下村：あとはアカペラのコーラスとか。今回はボスの種類ごとに音楽的コンセプトを変えているんですよね。
松川：私達は、よく収録が終わったあとに、とある美味しいラーメン屋で具の「全部のせ」を食べていたんですが、『ラストランカー』はまさしく「下村陽子先生、全部のせ！」という感じになってます（笑）。
――ちなみに全部で何曲作ったのでしょうか？
松川：40曲です！　下村さんからよく40曲もいただけたなぁって感じですね。楽曲を書いていただけて光栄です。それに今もこうしてお仕事をご一緒させていただいて、楽しいなぁと思う瞬間ばっかりですね。
下村：ありがとうございます（笑）。
――今回作った曲のなかでお気に入りはありますか？
下村：あえて挙げるなら、イベントバトル曲ですね。その曲を作ったときは、そんなに特別な思い入れはなかったんですが、オーケストレーション（複数の楽器を使った楽譜を書くこと）がスパニッシュ系で、すごい化けたんですよ。あとはユーリのテーマ曲も好きかな。
松川：私は、この曲のタンバリンの入り方が好きです。とにかくすごくカッコイイです！　ユーリのテーマはピアノがすごくいいですね！　下村さんのピアノ譜を見せていただいたときにかなり感動しました。

作曲家・下村陽子のルーツはオルガンから始まった

――ここからは作曲家下村さんのルーツについてお聞かせください。初めて音楽に触れたのはいつ頃ですか？
下村：4～5歳ぐらいかな。親が知人からもらってきたオルガンが最初です。そのあとはピアノを買ってもらって、ピアノ教室にも18歳まで通い続けました。
――初めて作曲したのはいつ頃でしょうか？
下村：作曲なのか微妙ですが小学2年生ぐらいのときに、名ピアニストごっこという遊びをしてました（笑）。即興演奏というか適当に弾いて（笑）、いかに見た目がカッコよく弾けるかを競う作曲遊びなんですが、たぶんそれが最初だと思います。生まれて初めて譜面を書いて作った曲は今でも覚えてますよ。「ラッラシドッドレミレドシラ♪」って曲です。もうメッチャ暗い（笑）。ちなみに、2番目に作った曲はタイトルもありましたよ。
松川：なんていうタイトルですか？
下村：「激流」って書いてありました（一同爆笑）。
松川：小学2年生で「激流」ですか!!??



下村：なんか……激流っぽい曲だったんですよ（笑）。その曲も今でも弾けますよ。指が覚えているので。
――初めて評価を受けた曲は覚えていますか？
下村：高校のときの音楽の授業ですね。万葉集とかに登場する和歌のなかから自分の好きなものを選んで、そこに曲を付けたりして、そのあとで自由課題というのがありました。そのときに何を血迷ったのか、7分ぐらいあるピアノソロの曲を作っちゃったんです（笑）。作った曲は先生がみんなの前で弾いて、評価してくれるんです。私はそれを楽しみにしながら先生のところに持って行きました。そうしたら先生が一言「キミB型でしょ」と（笑）。これ評価っていうのかな？　違うな（笑）。
松川：でも、そのぐらいの年齢でそんなことができるのって類まれですよね。7分の大曲を引っさげていく勇気ってすごいですよ。……B型ってステキだと思います！
下村：ところが私、B型じゃないんですよ（一同爆笑）。
――普段はどんなジャンルの音楽を聴くのですか？
下村：私は結構雑食なので、気に入ったらなんでも聴くって感じですね。基本はクラシック。クラシックのオーケストラとかピアノとかですね。ただ、車とかに乗っているときはラウンジ系を聴いていたりとかするのでホントに雑食系だと思いますよ。たぶん私の好きな音楽を並べたりすると、この人ってどんな趣味なの？　と混乱するんじゃないかと（笑）。
――お話を『ラストランカー』に戻します。本作に登場するキャラクターでお気に入りはいますか？
下村：元々私はファズが好きだったんですけど、今日ジグのパッケージイラスト（左ページ参照）を見て、ジグに乗り換えることにしました。コレやばくないですか？きゅんきゅんしちゃいました（笑）。あとレンちゃんもかわいいんですよ。男性はレンちゃんに萌えて、女性はジグかファズに萌えてください（笑）。
――最後にユーザーに向けて一言お願いします。
下村：相変わらず苦労はしましたが、非常にいい作品に仕上げられたと思ってますので、ぜひゲームをプレイして、音楽も聴いて楽しんでいただければ嬉しいです。
松川：私もいろいろと初体験させていただきました。
下村：今回の仕事は、いつもの下村陽子らしくもあり、新しい下村陽子でもあるような気がしますね。
松川：なんか、ホ～ラ私はこんな曲も書けるのよ～って感じの下村さんです（笑）。マジかっこいいなぁと心から思いました。ゲーム中でも、いい場面でズバッ、ズバッといい曲が入ってくるのでお楽しみに！

先着特典！

レーベルはジグ、ファズ、レンの全3種からランダム封入！



『ラストランカー リミテッドサウンドトラック -Piano Trio Arrange-』

美麗楽曲をピアノ三重奏に！

ゲーム収録曲のなかから厳選した曲を、ピアノ、チェロ、ヴァイオリンの三重奏にアレンジした、オリジナルサウンドトラックCD！　下村さんがプロデュースした、先着特典でしか聴けない美麗な旋律に酔いしれよう。数量限定なので予約はお早めに！

はみ出し情報 『ラストランカー』の公式サイトには秘密が！

本作の最新情報や開発秘話などを見ることができる公式サイト。下の写真を見るとわかるとおり、画面左上に謎の数字が表示されている。数字の意味は気づきにくいので、気になっていた人もいるのでは？　実は、この数字はランクを示していて、ページを更新するたびに上昇する仕組みになっている。そして、ランクが一定値に達すれば、ダウンロードの項目でスペシャル情報が閲覧できるのだ。

更新するたびにランクがアップ!



▲クリックするたびにランクが上がる。プロデューサーの松川氏によると、発売日までに1位に達した人だけが閲覧できる激レア情報もあるらしい……!!

●公式サイトのアドレス
http://www.capcom.co.jp/LR/

下村さんに聞く！ 『ラストランカー』に関する喜怒哀楽エピソード

喜 ▶▶▶ **下村**：嬉しかったのは、本当にみなさんが曲を大事にしてくださっていると実感できたことです。松川さんからメールをいただいたり、レコーディングの回数が予定より増えちゃったんですけど、そのことに対してたくさんの方が動いてくださったり。作曲中は迷ってヘコむこととかもあるんですけど、それを周りのみなさんから盛り立てていただいたり……。本当に嬉しかったです。

怒 ▶▶▶ **下村**：初期の頃にいくつかのスケッチを書いて、この中から作る曲を選んでくださいって言ったんですよ。それで、選んでもらった曲以外はボツかなと思って放置していたら、新納さんから「あの曲が～」と言われたんです。もうその頃には、その曲を作る気持ちには全然なってなくて。先に言っておいてもらわないと困りますーみたいな感じでメールでケンカしちゃいました（笑）。

哀 ▶▶▶ **下村**：終わったと思っていた仕事が、実は終わっていなかったということが発覚したときでしょうか（笑）。
松川：最後の最後で私が下村さんに強引にお願いした曲があるんです。ゲーム中で1度しか流れないのでお聴き逃しなく！
下村：ぜひ楽しんでください。でも私は哀しかったよっていう（笑）。まあ、今はそれも無事終わったのでいい思い出ですね。

楽 ▶▶▶ **下村**：それはもう、松川さんとご一緒に今回のお仕事をさせていただけたことです。曲を作っているときはとても苦しいんですけど、振り返ってみるとやっぱりそれも楽しかったなと思います。
松川：下村さんから40曲をいただくために、カプコンは「チーム下村陽子」を結成し、総がかりで手助けをさせていただきました。今は本当に一緒にお仕事できてよかったと思ってます！





特別企画

本作の主要キャラを演じる2人の声優さんに突撃インタビュー

ここからは、本作の主人公・ジグを演じる神谷浩史さんと、そのライバルであるファズを演じる中村悠一さんへのインタビューを掲載。2人の本作への意気込みや収録時のエピソードなどを聞いた。

ジグ役

神谷 浩史

PROFILE

青二プロダクション所属
代表作：「さよなら絶望先生」糸色望役
「機動戦士ガンダム00」ティエリア・アーデ役
「デュラララ!!」折原臨也役

主人公役とライバル役を演じた2人が語る、本作の世界観とは

――本作への出演が決まった経緯を教えてください。

神谷浩史さん（以下、神谷。敬称略）：カプコンさんから新作RPGの主役ということで、正式にオファーをいただきました。そのときはまだ作品の全体像がつかめなかったのですが、野島さんや新納さんなど、名だたるクリエイターの方々の名前を見て驚きました。「なんじゃいコレは!?」と。カプコンさんの気合を感じましたね。

中村悠一さん（以下、中村。敬称略）：僕の場合は、カプコンさん久しぶりのRPGということで、まずそこに驚きました。「どんな役だろう？」というよりも「どんなゲームなんだろう？」という気持ちが先でした（笑）。

――本作の世界観についての印象はいかがですか？

中村：ものすごくシンプルな印象です。ランキング上位を目指すという、わかりやすい導入部分がいいと思いました。でも、シナリオを読んでいくと、単純にランキング1位になったら終わりというわけではなく、それからさらに物語が広がってく感じがしましたね。

神谷：ファンタジー世界においての架空の物語が入口なので、前提として何が起こっても不思議ではないという基本がありますよね。だからこそ、ランキング制度といった独特な世界観にも入りやすかったです。

――特に印象的だった物語の場面はどこでしょうか？

神谷：95,001位という最下位のランキングから出発したジグが、ランキング1位のハースと出会うシーンがあるんですよ。こういう世界観だと、トップランカーって雲の上の存在じゃないですか？　でも、ハースは「そうかこの人が1位なんだな」ということに、妙に納得してしまうような登場の仕方をするんです。1位には1位である理由があるんだなと感じました。

中村：僕はゲーム中のイベントではないのですが、台本のト書きがすごい記憶に残っています。ストーリー的にシリアスな場面が多いと思っていたのですが、バトルボイスを収録するときの演出で、ト書きに「走っていって殴る！」とだけしか書いてなかったんですよ。それでスタッフに詳しく聞いたら、「1～2キロ走った感じです」と言われて、「1～2キロ走ったら疲れて殴れないよ!?」と思いました（笑）。でも、その場面の完成されたものを見たら、いわゆる少年誌風の熱いバトル漫画的なノリを求めていたことがわかりましたね。

――担当されたキャラクターについての印象は？

神谷：ジグは、わかりやすくいうと田舎者の青年です。強さに憧れて純粋に強くなることを求めています。ただ、その純粋さゆえに少し融通が効かないところがあるかもしれませんね。ただ、全編をとおしてみると、純粋に「強さに憧れている」性格であることが納得いただけると思います。ちなみに僕は“不器用だけど純粋”というキャラクターで演じさせていただきました。

中村：ファズは、今までのPVだとジグに憤っているシーンが多かったですが、本来は村の伝統を守ることを使命としているような、少し堅めの人物ですね。とはいえ、伝統を重んじる考えにも多少の疑問を持っています。だからこそ、ジグが村を出ていくことも心の奥底で認めていたわけです。“熱いなかにも複雑な気持ちを持っている”キャラクターだと思いますよ。

――ちなみに、お2人がランキングがすべての世界に放り出されたとしたら、どんな生き方をしますか？

神谷：僕は平和主義なので、村に引きこもります（笑）。

中村：ポッド（最下位ランカー）の座を狙うの？

神谷：いやいや。そもそもポッドには上位に行きたいっていう志があるから、僕の感覚とは少し違うかな。ポッドの少し上のランクぐらいにいて、目立たずにひっそりと過ごすのが理想的です（笑）。

中村：僕の場合は逆で、何位までいけるのか興味がありますね。ランカー達はみんな戦うことを前提に生きていると思いますが、それでも90,000位ぐらいまでは、近所にも普通にいる一般人レベルのはずだから、このぐらいならいけるかも、とか。逆に3,000位を超えたあたりだとプロ格闘家レベルだと思うので無理だろうなとか（笑）。何よりも、街中にランクが表示された人が歩いているという環境は、刺激的でおもしろそうですよね。「あの人、見た目はイカついし怖そうだけど……ランク低っ」「あのお姉ちゃんのほうが強いじゃん」みたいな（笑）。



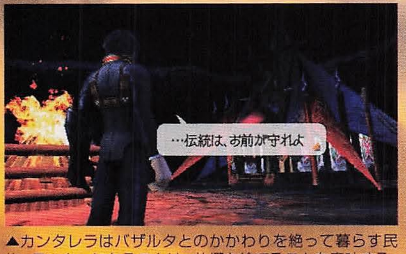
今まで演じてきたゲーム作品とは、一味違うものになったと思います（神谷）

辺境の獅子

ジグ

大志を抱く田舎の青年

独自の文化、思想にもとづき、辺境で暮らす民族・カンタレラの青年。伝統の儀式を繰り返すだけという民族の生活に嫌気がさし、生きる価値を求めて戦侯機構バザルタに入った。「強き者が正義」を理念とするバザルタでは、頂点に立つ者が地位と栄誉を手にする。10万人もの戦士達が頂点を求めて戦う弱肉強食の世界で、ジグは生き残れるのか!?



▲カンタレラはバザルタとのかかわりを絶って暮らす民族。ランカーになることは、故郷を捨てることを意味する。

ファズのテンションの変化に合わせて、自分のテンションもかなり変えました（中村）



狂える剣獣

ファズ

ジグを追い、バザルタへ

カンタレラ出身で、ジグとは幼い頃から兄弟のように過ごしてきた親友同士。ファズは、カンタレラの次期族長の座が約束されており、故郷を捨てたジグとは二度と会うことはないはずだった。しかし、逃れられない運命が、2人を引き合わせる。再会を果たしたとき、ファズはランカーになっており、敵としてジグの前に立ち塞がるのだった。



▲親友であるはずのジグに殺意を放つファズ。いったい彼の身に何が起こったというのだろうか？

現場のプロ意識がゲームの世界に熱を呼び込む

――それぞれを演じるうえで意識していたことは？

神谷：キャラクターやセリフも非常にかっこいいのですが、メリハリをつけるという意味で、ここぞ！　というシーン以外では、あまりかっこつけないようにしました。"心に秘めた熱いもの"を持っているキャラクターなのですが、それを爆発させるのは、本当に強い相手と戦うときだと思っていたので。

中村：気をつけていたのは、ジグと親友だったときのファズと、ジグに裏切られたあとのファズがあり、それぞれ違いを見せなければならないという点です。ゲームをプレイすれば、その感情の動きの流れがわかると思うのですが、それをより声で伝えやすくするのがプロの仕事だと考えているので。だから、ファズのテンションの変化に合わせて、自分のテンションもかなり変えました。

――アドリブを効かせたりすることは？

中村：ゲームだとアドリブを効かせていいのか難しいんですよね。「アドリブ考えました！」って言ってもつまらなかったらボツになるじゃないですか（笑）。

神谷：みなさんが広く考えているような、セリフ自体を変えるというアドリブはなかったです。でも、いわゆる戦闘シーンなどで、息づかいが台本に明記されていないときは、それをこちらで足させていただきました。

――ちなみにお2人とも格闘技経験者ということですが、演じるときにその経験が生きることはありましたか？

神谷：僕の場合は空手を習っていた経験がありまして、空手の"型"の稽古が役に立つことはありますね。具体的には、鏡に自分の体を映しながら、どう動いたら自分がどういう姿形に見えるのか、という体の動かし方を勉強します。それと同じような形として、声優の場合は自分の声を楽器に例えて、どういうノドの使い方をすればどういう声が出せるのか、みたいなことを研究するときに、その経験が役立っていると思います。

中村：僕は、空手や骨法などの格闘技を習っていました。以前、実際に殴られたときの経験を生かすべく、すごくリアルにやられ声を再現しようとしたのですが、実際に殴られたときの声って、忠実に再現するとすごく汚いんですよ。「～～～～っっ！！」みたいな（笑）。

神谷：あ～。確かに実際は声にならないかも（笑）。

中村：で、実際にそれを披露してみると「う～ん、リアルですけど……それはナシで」とか言われたり……。だから思っていたより役に立たなかったですね（笑）。

神谷：殴るときにしても、実際は「オラ！」とか普通は言わないもんね（笑）。

――実際にゲーム中の自分の声が入ったキャラクターを見るとき、どんなことを考えたりしますか？

中村：僕は、何テイクも録り直したところで、どのパターンのセリフが使われたかが気になります。それぞれ同じセリフでも違うパターンの声を録るのですが、最終的にどの声が使われたかを知ることで反省します（笑）。ほかの人が担当したキャラクターについては、ゲームの収録だと掛け合いができないので、自分が想像していた声とどう違うかを楽しんで聞きます。例えば僕は「これは……」というセリフを想像していたのに、実際は「これはーー!!」みたいな感じだったり（笑）。そういう思いがけないセリフの違いを知るのがおもしろいですね。

神谷：本作に関してですが、とにかく組み上がっているものを聞いてみて感動しました。先ほど中村君から「1～2キロ走っていった感じ」という話がありましたが、それは僕らのなかでは絶対なんです。それを本気で演じるわけですが、そうやって実際に組み上がったシーンは、作品の世界観とシンクロしておもしろく見えたり迫力が増したりするのが、この仕事の"妙"というヤツですね。『ラストランカー』は、今まで演じてきたゲーム作品とは、一味違うものになったと思います。

――ズバリ、本作の見どころを教えてください。

神谷：いろいろとやり尽くされたといわれるRPGを題材にして、真剣におもしろいと思える作品を作ろうとした結果が『ラストランカー』です。ゲーム部分はもちろんのことですが、ストーリーにも注目ですね。「なぜトップランカーは強い？」「それに勝つためには？」といった、先が気になる展開が続いていきます。だから一部分ではなく全体を楽しんでほしいですね。だからこそ、まずはとにかく"プレイを始めてほしい"作品です。

中村：ジグが村から出たことによって知らない人や物と触れ合い、成長していくところに注目してほしいです。戦いがテーマの殺伐とした世界のなかで、仲間との交流が優しい雰囲気で描かれていると思いますよ。特にラストのシーンでジグが見せる○○は必見です！

――最後に、ユーザーに向けて一言お願いします。

中村：RPGなので、ストーリーもたっぷり堪能できます。ゲームとして難しいシーンも出てくるとは思いますが、基本的にはライトユーザーでも気軽に楽しめる内容ですので、たくさんの人にプレイしてほしいですね。

神谷：そもそも発売予定を決めて開発することは当然なのですが、『ラストランカー』はいいゲームを作ってから発売日を決めています。いかにカプコンさんが力を入れているかがわかっていただけると思います。それを僕らもひしひしと感じ、精一杯演じることができました。特にRPGファンの人は絶対に楽しんでもらえると思います。その期待を裏切ることはありません！





ファズ役

中村 悠一

PROFILE

シグマ・セブン所属
代表作：「おおきく振りかぶって～夏の大会編～」阿部隆也役
「マクロスF」早乙女アルト役
「アークライズ ファンタジア」ラルク役

見えてきた『ラストランカー』の世界

ジグと深くかかわる新ランカーのベイガーや、戦況を左右する2大戦闘システムが明らかに！

新着情報 1 ランク争いに挑む新たな強敵出現!? ›››› ジグの後輩ランカー登場!!

天才的なバトルセンスを持つ一子相伝の格闘術・泥拳の使い手

ひょんなことから出会うことになった後輩のランカー。ジグよりもあとにランキングに参戦したにもかかわらず、類い稀なバトルセンスと、一子相伝の格闘術・泥拳を武器にランクを急上昇させ、ジグをあっという間に追い抜いてしまった。自分の腕に相当な自信があるらしく、頻繁にジグの前に現れては修練での勝負を持ちかけてくる。後輩であり、ライバルでもある2人のランキング争いの行方やいかに？



◀自分の腕への圧倒的な自信が態度としてにじみ出るベイガー。ランキング参戦直後から、ジグに尊大な態度で接してくる。



▶ランカーの戦闘スタイルは千差万別。ベイガーのスタイルは格闘。並みいるランカーを次々打ち倒す泥拳の威力はいかほどのものか？

一子相伝! 泥拳の虎 **ベイガー**

CV 柿原徹也

新着情報 2 新システム発覚！勝敗のカギを握る ›››› ブレイクゲージに注目！



無防備な敵を思うままに攻撃できる！

画面下部のブレイクゲージが0になると、体勢が崩れて行動不能になる。これをブレイク状態と呼び、ゲージが回復するまでの間、崩した側は攻撃し放題となる。敵がブレイク状態になったら、攻撃力が高いスキルで大ダメージを与えよう。もちろんジグがブレイク状態になることもあるので注意が必要だ。ちなみに、画面上部のゲージはSPゲージ。あらゆる行動を起こす際に消費し、何もしなければ回復するのが特徴。





▲▶ガードの固い相手は、竜手のサブウェポンが有効。ガードの上からでもブレイクゲージを大きく削ることが可能だ。

CHECK 問答無用のリアルタイムバトル



▲リアルタイム形式の醍醐味は高い戦略性！ 敵の特徴を探り、有利な展開に持ち込めるかが重要。

本作のバトルはリアルタイム形式となっている。RPGによくあるターン制や素早さの順に行動するシステムとは異なり、各種ボタンに割り振られた行動は、すべて任意のタイミングで実行できる。敵の武器や動作に合わせてガードのタイミングを見極めたり、隙を突いてラッシュを仕掛けたりと、緊張感あふれる駆け引きが楽しめるのが特徴だ。なお、バトル中の行動は、基本的に右にあげた4種のコマンドで行う。

通常攻撃

ボタンにより、弱攻撃と強攻撃を使い分けられる。弱攻撃は威力が低くSP消費が少ない。強攻撃は威力が高いがSP消費も多い。レベルが低いうちはSP消費が少ない弱攻撃が基本だ。どちらも連続入力でコンボになるという特徴を持つ。

ガード

ボタンを押している間はガード姿勢をとり、攻撃を受けた際のダメージを軽減できる。ただし、ガード時に攻撃を受けるとSPを消費するので、決して安全な行動ではない。また、ガード中はSPが回復しないため、敵の攻撃に合わせてタイミングよくガードするのがセオリーとなる。

サブウェポン

ゲーム進行に応じて入手できる4つの武器のこと。どれを装備するかで、戦いのスタイルやSPの消費量、使用できるスキルなどが決まる。バトルには2つのサブウェポンが持ち込むことができ、この2つを自由に切り替えられる。

スキル

いわゆる特殊技のことで、攻撃から回復まで効果はさまざま。サブウェポンごとの専用スキルも存在するようだ。1回のバトルで使用できる技の回数は制限があるが、それだけに利用価値は大きい。ちなみに、スキルを使用することでも、ほかの行動と同じくSPを消費する。

新着情報 3 バトルスタイルを大きく変化させる >>>> サブウェポンを使いこなせ!

スタイルの切り替えがポイント! 勝利を呼び込む4つのサブウェポン

ジグはゲームの進行に応じて4つのサブウェポンを入手できる。これらはバトルで使うことができ、どれを使うかでバトルスタイルが大きく変化する。例えば盾の場合、ガードが強化されて接近戦をより堅実に戦えるようになり、銃の場合は遠距離からの攻撃が可能となる。ちなみに、バトルには2つまでサブウェポンを持ち込むことができ、バトル中に自由に切り替えられる。各スタイル専用のスキルも用意されているので、どのスタイルを選ぶかは非常に重要。戦う相手の特徴をつかんで、有効なバトルスタイルで挑もう。





▲▶バトルスタイルの変更は瞬時に行える。現状のスタイルが不利だと感じたら迷わず切り替えよう。画面写真ではアタックスタイルからガードスタイルへ変更し、防御面を強化している。

ガードが強固な敵への対抗手段

左腕にカギ爪が付いた篭手を装備して攻撃する。ブレイクスタイルの別名が示すとおり、篭手による攻撃には、ほかの武器よりもブレイクゲージを大幅に削りとる働きがある。相手がガードしていてもブレイクゲージを削ることができるため、優れたガード能力を持つ敵に対して、特に有効なスタイルといえるだろう。篭手を装備しているときは、常に相手のブレイクゲージを意識しながら戦うようにしたい。





▲左腕に禍々しいオーラが宿る。ブレイクゲージを削る能力がさらにアップするスキルのようだ。

遠距離攻撃でカウンターを無効化

右手に剣、左手に銃を持つことで、近距離、遠距離両方の攻撃を使い分けることができる。銃による攻撃はダメージこそ小さいものの、SPの消費が少なく連射性に優れているという特徴を持っている。敵のなかには、こちらの攻撃を待ち構えてカウンターを仕掛けてくるなど、変則的な戦いが得意な者もいるが、銃による攻撃ならばそのカウンターを無効化できる。リアクションタイプの敵にはこのスタイルで挑もう。





▲数多くの銃弾を一瞬のうちに叩き込み、大ダメージを与えるスキルの「ヘルFIRE」。

鉄壁の盾で堅守を維持せよ

左腕の盾で相手の攻撃をがっちり受け止める、防御に特化したバトルスタイル。ほかのスタイルでガードを行ったときよりも、大幅に被ダメージを減らすことができる。ハンマーなどの明らかに攻撃力が高そうな武器を持つ敵を相手にする場合は、このバトルスタイルが大いに役に立ちそうだ。ただし、バトル中はさまざまな行動でSPを消費する。安全だからといってガードに頼りすぎるのも禁物といえるだろう。





▲構えた盾の前に光の壁が出現するスキル「ハイガード」。どんな攻撃でも防げそうだ。

接近戦に強い攻撃特化のスタイル

左手に短剣を装備し、二刀流にして攻め立てる、手数と攻撃力に最も優れたバトルスタイル。通常攻撃に比べて少ないSP消費で、大きなダメージを与えることができるのが特徴となっている。SPが尽きてしまうと攻撃やガードといった行動がとれなくなりピンチにおちいるので、攻撃に転じるタイミングの見極めが重要となるだろう。ブレイク状態などのチャンスに、いかに攻撃を集中できるかがカギとなるはずだ。





▲二刀流専用スキル「スピネイジⅣ」。圧倒的な手数による怒涛の攻撃は爽快感バツグン!

DQM 2
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker 2







育成や配合といった“やり込み”が熱い『DQM』シリーズの最新作が、いよいよ登場する！　これまでに判明している本作の最新情報をまとめてチェック！

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2			
2010年4月28日発売	¥5,490(税込)		
DS	ジャンル	RPG	育成 対戦
	メーカー	スクウェア・エニックス	
	備　考	プレイ人数：1〜8人／オンライン対応	

4月28日、最強への戦いがついに開幕！

最強のモンスター



仲間モンスターとともに孤島を冒険していこう！

『DQ』シリーズでおなじみのモンスター達を育成して、自分だけのモンスターを作り出せる本作。モンスター同士の激しいバトルや、自由度の高い育成が最大の魅力だ。そのモンスター育成が楽しくなる要素の数々をここで一挙公開！



▲仲間モンスターだけでなく、クセのある人物も多数登場。この6人との出会いから、主人公の冒険は始まる！

主人公

「バトルGP」の会場に行くため、飛行船にもぐりこんだ少年。まだまだ未熟だが、モンスターへの思いは誰にも負けないものがある。

Character キャラクター
冒険にかかわる重要人物達！

最強のモンスターマスターを決める「バトルGP」の会場へと向かう飛行船のなかで、主人公と出会うことになる6人の人物を紹介。彼らが謎の孤島にたどり着いた先に待ち受ける運命とは……!?







セブンス

飛行船の船長。かつてモンスターマスターを目指していたためか、未熟な主人公を応援してくれる。

ホーガン

飛行船の整備士。見るからに腕っぷしが強そうな体格を生かし、飛空船の旅をサポートする。



Monster モンスター

登場モンスターは300種類以上！

本作で仲間にできるモンスターの数は前作を大幅に上回り、その総数は300種類にもおよぶ。それらのモンスターのなかには、歴代の『DQ』シリーズのボスとして登場したモンスター達の姿も！　ここでは、この仲間モンスター達にかかわる要素の一部を紹介していく。

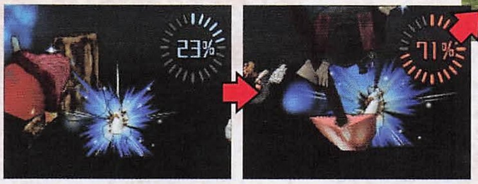


●「スカウト」してモンスターを仲間に！

仲間モンスターは、敵として出現するモンスターを「スカウト」することによって増えていく。主人公が指輪を掲げて仲間モンスターに力を与えると、ターゲットに対して順番に「スカウトアタック」を実行。3体が行ったアタック効果の合計値によって、スカウトの成功率が決定する！



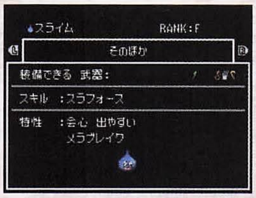
モンスター達が「スカウトアタック」を繰り出す！



◀▲仲間モンスターが強いほど、スカウトの成功率は上昇しやすくなる。強いモンスターをスカウトしたいときは仲間モンスターを強化することが重要だが、たとえ確率が1%でも、スカウトが成功する可能性はあるので、何度もチャレンジしてみよう！

●さまざまな特性を持つモンスター達が登場！

仲間モンスターはそれぞれ「特性」という固有の能力を持っている。例えばホイミスライムは、回復系の呪文や特技を効果的に使える「回復のコツ」の特性を持つ。この特性はモンスターの種類によって異なり、後述する「配合」でも引き継げないため、モンスターがどんな特性を持っているかも、仲間を選択する判断基準の1つになりそうだ。



◀スライムの持つ特性である「メラブレイク」は、メラ系が効きにくい敵でも、ある程度威力を発揮できるようになる。

●謎の孤島に現れる巨大モンスターに立ち向かえ！

冒険の舞台となる孤島には、かつてないほど巨大なモンスターが生息している。その姿は、通常サイズのモンスターが逃げ出してしまうほど大きい。いずれもかなりの強敵だが、スカウトは可能なのだろうか？





雪山の王者 ブオーン

▲地響きとともに雪原を闊歩している。主人公が踏み潰されそうなほどに大きな姿は必見！





密林の隠者 タイラントワーム

▲洞窟から突如姿を現し、密林をはい回る、超巨大なミミズ型のモンスター。





平原の覇者 ウイングタイガー

▲夜間に活発な活動を行う、夜行性モンスター。巨大な体を自由に動かすための翼が特徴的だ。

マスターを目指す旅へと出発！





ゴルッテ

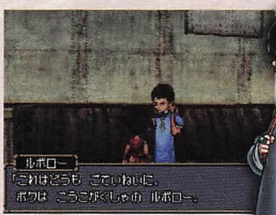
乗客の1人。モンスターについて豊富な知識を持っている、謎多き老人。



キストーラ

モーモンを常に引き連れ、高飛車な態度で周りに接するモンスターマスター。







ルボロー

孤島の謎に興味を持つ考古学者。知的好奇心ゆえ、視野狭窄に陥るかも？



ピスカ

バトルGPのコンパニオン。飛行船でも、乗客に明るく愛想を振りまいている。





仲間モンスターと一緒に大冒険！

System システム
スカウトしたモンスター達を強化！

『DQM』シリーズならではのシステムは本作でも健在！　おなじみの「配合」システムは前作以上にパワーアップしており、より濃密な育成＆配合が楽しめそうだ。さらに装備やアイテムの相性なども考え始めると、仲間モンスターを強化する楽しみはさらに広がっていくだろう。





●3体1組でパーティを編成

冒険に連れていける仲間モンスターは、直接バトルを行うパーティの3体と、控えとしてスタンバイする3体の計6体が基本。バトル中はいつでも入れ替え可能なので、パーティのモンスターが戦闘不能になっても、すぐ対応できる。



◀仲間モンスターは、預かり所に預けられる。パーティ枠とスタンバイ枠に収まらず、連れて歩けなくなった仲間モンスターは預けておこう。

パーティ編成の一例を紹介！



◀直接攻撃が強いピサロナイトに、魔法が得意そうなグラコス、そして回復のできるスライムベホマズン。攻撃も回復も万全で、AI戦闘でも安定して勝利できそうな編成だ。

バランスよさそう！



◀多彩な呪文を使いこなせそうな編成。MPの心配はありそうだが、どんな敵にも弱点で攻撃できそうな感じだ。派手な呪文を使えば、バトルを見ているだけでも楽しい!?

敵の弱点を攻める！



◀パーティ枠を複数占める巨大モンスター。仲間の数こそ減るが、その不利を補って余りある強さを見せつけてくれるだろう。仲間の数と強さ、どちらを選ぶか悩みどころだ。

巨大モンスター加入！

●「スキル」を覚えさせてパワーアップ

一定レベルごとに獲得できるスキルポイントを割り振ることで、仲間モンスターにスキルを覚えさせることができる。スキルは、さまざまな呪文や特技を覚えるものと、ステータスが上昇するものの、大きく分けて2種類のタイプが存在するようだ。呪文や特技を覚えずにステータス上昇のみにスキルポイントを割り振るなど、自由に成長させることも可能だ。育成方針を考慮したうえで、計画的にスキルポイントを使おう。

例1 メタルライダー
覚えるスキル
びゃくやの剣技



◀▲ナゾの魔物に大ダメージを与えられる「聖魔斬」など、聖なる力をまとった剣技を数多く修得できる。

例2 スカイドラゴン
覚えるスキル
ブレス



◀▲「火炎の息」や「こおりの息」など、さまざまな息を吐けるスキル。敵全体を攻撃でき、威力も絶大！

ステータス上昇のスキルも存在



▶スライムの持つスキル「守備力アップ」は、HPも上がる。攻撃力や素早さなど、スキルによって上昇するステータスはさまざまだ。

●新たなモンスターを生み出す「配合」

仲間モンスターをある程度育てたら、2体のモンスター同士を「配合」することが可能。最大3種類表示される子供候補のなかから、欲しいモンスターを1体選ぼう。親のステータスやスキルなどが子供に受け継がれるので、どんどん配合して強いモンスターを作ろう！



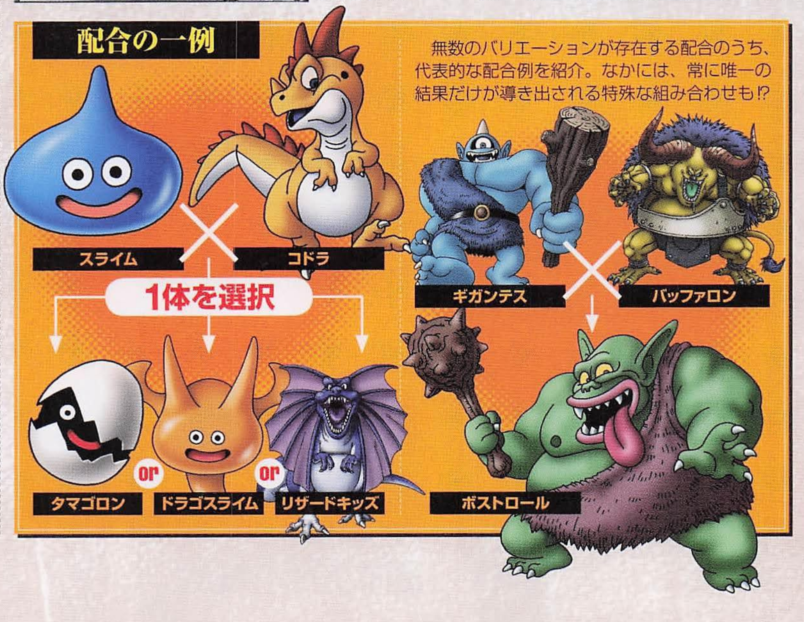
◀親のスキルから、どれを引き継ぐかを選択することが可能。選んだ子供の固有の特性も踏まえて考えよう。

▶親となった2体のモンスターは消えてしまうが、生まれたモンスターの基本ステータスは、親の強さのぶんだけ高くなる。さらに配合を繰り返せば、世代を重ねることにどんどん強くなっていく！



配合の一例

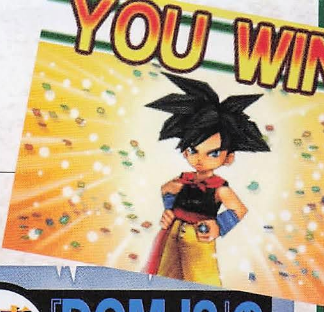
無数のバリエーションが存在する配合のうち、代表的な配合例を紹介。なかには、常に唯一の結果だけが導き出される特殊な組み合わせも!?



Communication 通信対戦

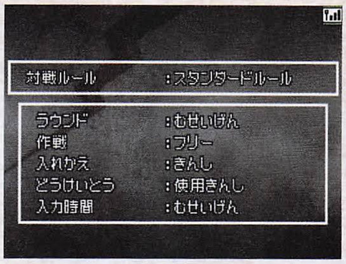
3種類の通信対戦が楽しめる！

強いパーティを作り出したら、やはり誰かとバトルして競わせたいところ。本作では、通信対戦の機能も充実しており、いろいろなシチュエーションで対戦を行うことが可能だ。さらにWi-Fi通信やすれちがい通信にも対応しており、より多くの人とバトルできるようになっている。



●Wi-Fi通信にも対応したリアルタイム対戦

最も熱い通信対戦といえば、リアルタイムの対人戦だろう。相手パーティの編成や変化する戦況に応じて、自分で戦略を組み立てながら戦えるのが、リアルタイム対戦の一番の魅力だ。ワイヤレス通信では、最大8人までのトーナメント戦を行うことができるので、大人数で集まって誰が一番強いかを競い合ってみよう。また本作では、Wi-Fi通信を使って離れた相手ともリアルタイム対戦をすることが可能になった。同じくらいの強さのパーティを見つけたり、「ともだちコード」で特定のプレイヤーを登録したりと、対戦相手選びの機能も充実しているので、思い立ったときにいつでもバトルが楽しむことが可能だ！



▲「スタンダード」や「SQEXルール」など、あらかじめ複数のルールが用意されている。「カスタム」を選べば、細かい部分も自由に設定できる。



◀対戦でパーティの実力を試そう。戦略しだいでは、自分より強い相手に勝利することができるかも!?

●世界モンスター選手権開催!!

Wi-Fi通信を使ったもう1つの対戦モードが「世界モンスター選手権」だ。大会に自分のチームを登録し、毎日行われるランキングバトルを戦っていこう。選手権に登録すると、自分のDSに大会参加者5人ぶんのデータが配信され、「ホーム戦」で戦うことになる。また同時に、ほかの参加者のDSでは、自分のパーティが「アウェー戦」を戦い、大会期間終了時に両バトルの勝利で得られる「勝ち点」の合計が最も多かったチームが優勝となる。最終ランキングの上位者には豪華賞品も授与されるほか、都道府県ごとに分かれた地域ランキングもあるので、まずはそちらから優勝を狙ってみるのもアリ!?



▲バトルはすべてAI戦闘で行われる。指示することができないため、パーティのバランスやモンスター同士の相性を見極めることが勝利のカギだ。



◀戦闘結果によって変動するランキングは毎日更新され、大会優勝者の名前は記録として残されていく！

発売直前 『DQMJ2』のココに期待！

いよいよ『DQMJ2』の発売が目前に迫ってきましたが、まだまだ謎の多い物語が特に気になっています！　前作では主人公も含め、全体的にストイックな雰囲気が漂っていましたが……。大量のモンスターがうろつく謎の孤島に主人公達7人だけなんて、かなりスリリングな展開が予想されますよね。あと、新要素のすれちがいバトルにも超期待！　ゲームを中断するときはとりあえずすれちがい通信状態にしてからDSを閉じる習慣がつきそうです。珍しいモンスターをスカウトできたら、いろんな人とすれちがって自慢できちゃいますね!!（R）



▲海岸や雪山など、フィールドの多彩さもポイント。どんなモンスターと出会えるのかな～？

●すれちがい通信に新時代到来！「すれちがいバトル」登場!!

冒険中はいつでもすれちがい通信状態にすることが可能。すれちがい通信状態にしたDS同士がすれちがうと、そのとき編成しているパーティのデータがお互いに送信され、すれちがいバトルが始まる！　AIで動く未知のプレイヤーを相手に、バトルで勝利を目指そう！

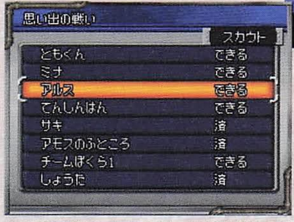




すれちがうと対戦開始！



▲▶スリープ状態でもすれちがい可能。すれちがったあとにDSを開けば、いつでもバトルできる！



▲すれちがいした人のデータを記録しておけば、いつでもバトルが始められる。スカウトができるかどうかもひと目でわかる。

すれちがった相手の記録や相手モンスターのスカウトも！

すれちがった相手のデータは、最大8人まで残せる。もし相手が強くて勝てなくても、自分のパーティを強化してからの再挑戦も可能だ。さらに相手モンスターのスカウトも行えるので、強力なモンスターを仲間にできるチャンスも!?





◀▼お市を守るように、周囲でうごめく魔の手。無手の状態の彼女からは覇気を感じないが、闇の手に捕まったらひとたまりもないだろう。一方の風魔は手裏剣を駆使して戦い、無言のまま向かい来る敵を斬り捨てていく。今まで以上に攻撃的な武将になっているようだ。



「あなただあれ……？市を知っているの……？」

数多の武将が「関ケ原」の戦いに参戦！

待ちに待った発売日が、ついに7月29日に決定！ 7月はTVアニメも放送開始となり、一気に『戦国BASARA』ワールドが広がりそうだ。そんな吉報が舞い込んだ今回は、新たに登場が決まったお市&風魔小太郎を中心に、すでに参戦が判明している武将達にも注目していこう!!



▲忍者刀を仕込んだ爪先で、鋭く敵を蹴り上げる風魔の技。振り下ろした足で相手の首をつかみ、連続技を叩き込む「紋」が発生する。



「……」

プレイヤー武将

■おいち

お市

声:能登麻美子

武器:魔の手

かつて世を恐怖に陥れた第六天魔王・織田信長の妹。浅井長政に嫁ぐが、浅井家が滅亡すると連れ戻される。織田家の兵として戦に駆り出されていたが、本能寺の変で信長が横死すると1人戦火を逃れた。だが過酷な運命に耐え切れず、記憶喪失となって各地をさまよっている。

▶魔の手が現れ、敵を拘束する固有技。ボタンを長押しすると、地面に叩きつけることもできる。



▼固有技の1つで、周囲の敵を大量の魔の手が遠方へ投げる。相手から体力を奪うことも可能。



プレイヤー武将

■ふうまこたろう

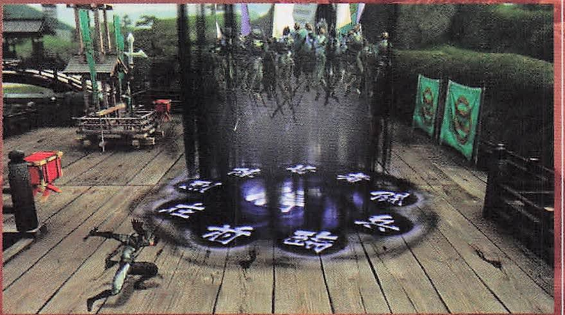
風魔小太郎

声:なし

武器:忍者刀

北条家の復興に燃える北条氏政に雇われ、彼の手足となって働く忍者。伝説の忍と呼ばれているが、出生や本名にいたるまで謎が多い。現在は、東軍に入ろうと考える氏政の命によって各地を飛び回っている。

▶地上に素早く陣を作り、そこに足を踏み入れた敵を空中へ封じ込める固有技。



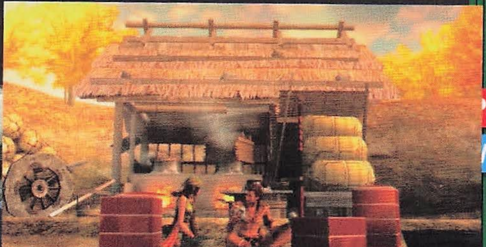
さまざまな想いが渦巻く

プレイヤーの前に立ちはだかる強敵！

新たに6名の敵武将が判明!!

続々と武将達の登場が決まり、発売への期待がますます高まるなか、新たに6名の敵武将の存在が明らかになった。そのなかには、本作が初参戦となるキャラクター以外に、今までのシリーズで人気が高い武将達の姿も！　彼らは"戦国ドラマ絵巻"モードで各キャラのストーリーを進めていく過程で、プレイヤーの前に立ちはだかることになる。プレイヤー武将達と同等か、もしかしたらそれ以上に個性が際立っている敵武将達。そんな気になる彼らの顔ぶれを、ここで一気にチェックしてみよう。





◀▲以前よりも衰退してしまった伊達軍の領土を狙う最上義光。エセ紳士風の義光に対し、政宗がどう対応するのか気になるところ。またシリーズでもおなじみの、前田利家＆まつの仲むつまじい姿も健在だ。



天海（てんかい）

声:速水 奨
武器:錫杖鎌

小早川秀秋と行動をともにする高僧。いつ頃から秀秋のそばにいるのかなど謎多き人物だが、兵からは"慈悲深き天海様"と呼ばれて慕われている。

まつ

声:甲斐田裕子
武器:薙刀

利家のそばで優しく、ときに厳しく支え続ける良妻。天下二分の戦いの前に中立を貫く前田家だが、それをよしとしない東軍に捕らわれてしまう。

小早川秀秋（こばやかわひであき）

声:福山 潤
武器:鍋

小早川軍総大将だが、極度の小心者。的外れな発言をし、周囲をイラつかせる天才でもある。西軍に属しており、特に毛利元就の忠実な駒として動く。

最上義光（もがみよしあき）

声:白鳥 哲
武器:指揮刀

最上家当主で、東北の覇者を目指している。何事も形から入る見栄っ張りで、やることは小さい。また、隣国の伊達や上杉とは相容れないようだ

前田利家（まえだとしいえ）

声:坪井智浩
武器:三又槍

前田家当主で、前田慶次の叔父。織田軍に仕え、信長亡きあとは中立を保つ。だが「関ヶ原」を前に隣国の圧力が強まり、苦渋の決断を迫られている。

北条氏政（ほうじょううじまさ）

声:宮澤 正
武器:北条栄光槍

北条家の復興を願う老武将。小田原の役では豊臣軍の猛攻に滅亡寸前となるが、黒田官兵衛に命を救われた。以来、両者は固い友情で結ばれている。



◀今まで以上に、ストーリー上ではさまざまな武将の思惑や策略が絡み合っていくようだ。



▶2つの大鎌を振るう立ち姿は、以前よく似た人物を連想させるような……。お市や秀秋ともつながりがある"慈悲深き天海"の正体とは？

戦国BASARA3

TVアニメやコミックなど、さまざまな展開を見せる『戦国BASARA』。最新作『3』で登場が判明した多数の武将を中心に、3つの新システムの情報を公開しよう!!

「関ヶ原」の地へ

戦国BASARA3

2010年7月29日発売	¥6,990(税込)		
PS3	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1～2人	
2010年7月29日発売	¥5,990(税込)		
Wii	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1～2人	

PS3
Wii

東軍

家康を軸に天下泰平を目指す

徳川家康を中心とした東軍。総大将である家康の人望や、彼の“絆を信じて進む”という思想などに、軍には自然と人が集まってくるようだ。三成との再戦を決意する伊達政宗、少年時代から家康を支え続けてきた本多忠勝、やりとりに注目の風魔小太郎と鶴姫など、見どころは多い。

東軍&西軍の勢力図

久しぶりの続報ということで、今回は今までに登場した武将達を勢力別にまとめたうえで、プレイヤー武将を中心に解説！



東軍総大将

■ほんだただかつ

本多忠勝

声:なし

武器:機巧槍



苦楽をともにした家康の一番の理解者

徳川家康が少年の頃から仕え続けている武将。“戦国最強”の異名を持ち、どんな武器でも太刀打ちできないとされる。秀吉に屈してもなお諦めず、成長する家康を誰よりも近くで見守ってきた。



◀強力な雷撃攻撃をも備え持つ忠勝。攻守のバランスが極まった忠勝に、もはや死角はない！

■ふうまこたろう

風魔小太郎

声:なし

武器:忍者刀



北条家に雇われた暗殺のエキスパート

伝説の忍として名高い無口な忍者。現在は北条氏政に傭兵として雇われており、日本各地を飛び回っている。ある任務の遂行中に鶴姫の窮地を救い、慕われるように。



◀素早い連続攻撃の最後に、大型の風魔手裏剣で敵を一網打尽にする、風魔のバサラ技。

■だてまさむね

伊達政宗

声:中井和哉

武器:一刀流・六爪流



地に墜とされた独眼の蒼き竜

奥州を束ねる若きカリスマ。豊臣全盛期時に、豊臣軍の臣下・石田三成に完敗する。傷つけられたプライドを奪還すべく、現在は三成を目指して突き進む。



◀屈辱的な敗戦をした政宗。小十郎とともに、三成へ再び合戦を仕掛けようとしているようだ。

■つるひめ

鶴姫

声:小清水亜美

武器:弓



人の悪意を知らない預言者

世にも稀なる先見の目の持ち主で、“伊予河野の隠し巫女”と呼ばれる少女。故郷の海を守りたいと願って立ち上がった。



◀無数の矢が周囲の敵を射抜く鶴姫のバサラ技。弓ならではの広範囲にわたる攻撃が得意だ。

▼武器を捨てた家康は、素手で敵と戦う。溜め技が得意で、渾身の力で技を繰り出す。



■とくがわいえやす

徳川家康

声:大川 透

武器:なし

絆の力を信じて戦う東軍総大将。小牧長久手の戦いで豊臣秀吉に敗れ、以降は豊臣軍の傘下に降る。だが、世界にまで戦火を広げようとする秀吉に反発。絆の力で世を治めようと決意し、秀吉を倒すのだった。

敵武将



片倉小十郎（かたくらこじゅうろう）
声:森川智之
武器:刀

北条氏政（ほうじょううじまさ）
声:宮澤 正
武器:北条栄光槍

最上義光（もがみよしあき）
声:白鳥 哲
武器:指揮刀

New System
バトルを熱くする3つのシステム

『戦国BASARA』といえば、ド派手な技がさく裂するバトルが醍醐味。そんなゲームの核となる合戦を、より盛り上げる新システムが、さらに3つあることが判明した。勝利のために覚えておきたい各要素を紹介していこう。

一 2人同時プレイで協力せよ！

武将それぞれのストーリーが楽しめる“戦国ドラマ絵巻”モードでは、2人協力プレイが可能。たとえどちらかの体力がなくなっても、同時に気絶しなければ何度でも復活できる。

▶2人プレイ中は、写真のように画面が真ん中で分割される。



二 “剣劇”で相手を打ち負かせ！

“剣劇”は、戦闘中に敵武将と通常技がぶつかり合うと発生。ロボタンを連打して相手に競り勝てば、敵武将は吹き飛ばされて失神する。戦いを有利に進めるためにも、ぜひとも“剣劇”で勝利したい！



◀▼“剣劇”発生中は辺りに激しい爆風が巻き起こり、周囲にいる兵士達は吹き飛ばされていく。そんな敵武将との壮絶な競り合いに勝ち、合戦に勝利を呼び込もう!!



西軍

西軍総大将

それぞれが別の思惑で動き出す！

石田三成を中心とした軍。だが肝心の三成は、戦の優劣よりも家康への復讐しか頭に入っていないため、武将達はそれぞれの思惑で動いている。そんなやや暴走気味の西軍の面々をここでは紹介していこう。真田幸村をはじめとするおなじみの武将に加えて、新登場の黒田官兵衛に注目！

■くろだかんべえ
黒田官兵衛

声:小山力也

武器:鉄球



豊臣秀吉の元臣下。天下を狙う野心を見抜かれ、三成によって南の地へ追われた。だが天下二分の戦いを前に再度動き出す。優れた慧眼を持つも非常に運が悪く、チャンスをものにすることができない。

■さなだゆきむら
真田幸村

声:保志総一朗

武器:二槍



病に倒れた武田信玄に代わり、軍の総大将となった若武者。だが、信玄を欠いた武田軍は転落の一途をたどり、苦難の日々を送る。支えられながら采配を振るうものの、国を守る難しさにもがき苦しむ。

■もうりもとなり
毛利元就

声:中原 茂

武器:輪刀



毛利家当主。冷酷な策略家で、功のためならば部下の命をも切り捨てる。豊臣全盛期時は、国の覇権を守るために息をひそめていた。その結果、今では徳川軍や石田軍と並ぶ強国と称されるほどの力を持つ。

■ちょうそかべもとちか
長曾我部元親

声:石野竜三

武器:碇槍



四国と西の海を制する海賊で、豊臣全盛期の最中も屈さなかった。しかし秀吉の死後、隙を突かれる形で家康に奇襲されてしまう。情に厚い元親は、友の仕打ちに怒り、家康と敵対する三成と手を組む。



△素早く繰り出される、三成の技の数々。目にも止まらぬ動きと剣速に敵は瞬殺される。

■いしだみつなり
石田三成

声:関 智一

武器:刀

家康に対し、復讐の鬼と化した西軍総大将。豊臣秀吉を神のように敬慕するが、家康の反乱で秀吉は没してしまい、狂気に取りつかれた。「関ヶ原」を前にしてもなお、家康を惨殺することだけを願い突き進む。

■しまづよしひろ
島津義弘

声:緒方賢一

武器:大剣



示現流を駆使し、老体とは思えないパワーを見せつける武人。その一刀必殺術は、ほかの者達から"鬼島津"と称され、恐れられている。古い時代を打ち壊し、若者達が活躍する世を作るため歩を進める。

東軍・西軍に属さない武将達は？

実は武将のなかには、東軍、西軍に属さず、それぞれの意思で動く者達がいる。彼らはこの大きな戦いの渦に、どのような形で巻き込まれていくのだろうか。そのなかでも特に本作で初登場となる、雑賀孫市は要チェック！　最強の傭兵集団の頭領ということで、彼女がどちらの軍勢に加担するかによって戦局が大きく変わりそうだ。

■さいかまごいち
雑賀孫市

声:大原さやか

武器:銃



自他ともに認める最強の傭兵集団、「雑賀衆」の頭領。金や感情に左右されない強い意思を持っており、一団を高く評価する者としか契約しない。男性顔負けの腕前で、確実に相手を仕留めていく。

■まえだけいじ
前田慶次

声:森田成一

武器:超刀・朱槍



前田家の風来坊で、利家とまつの甥っ子。天下を統べるより恋を重んじており、自由気ままに暮らしていた。そんなある日、かつての友・秀吉が亡くなり、それを機に前田家を出て、上杉家へ仕官する。

■おいち
お市

声:能登麻美子

武器:魔の手



各地をさまよい歩く織田信長の妹。記憶を失った彼女の周りには、魔の手がうごめく。信長亡きあとは、魔王を崇める織田軍残党により"第五天魔王"として、祭り上げられ崇拝されている。

上杉軍と前田家の面々は?



敵武将として登場する上杉謙信、かすが、そして前田利家とまつの4人。謙信とかすがは天下を二分する戦から遠のき、利家とまつは中立の立場を守ってきたが苦渋の決断を迫られている。

敵武将



三 陣を占領して恩恵を得るべし！

敵の陣地は、陣大将を倒すことで制圧可能。フィールド上の陣を数多く自軍のものにすると、バトルが優位に進む。また、陣大将の頭上にはアイコンが表示されており、そこが自陣になると特殊効果が得られる。



◀陣大将を倒してさまざまな恩恵のある特殊効果を得よう！詳細は右参照。

得られる効果



体力UP
陣大将を倒すと、味方軍の兵の体力が小回復する。

攻撃力UP
体が赤いオーラに包まれ、一定時間攻撃力が上がる。

防御力UP
緑色のオーラに包まれ、一定時間防御力が上がる。

プチレポート 完成発表会に突撃!!

4月9日（金）に、池袋で『戦国BASARA3』の完成発表会が催された。小林裕幸プロデューサーいわく「特にアクションに力を入れています。1人1人の武将が違う戦い方をしていますので、ぜひ細かい動きにもご注目ください。お待たせしたぶん、ボリュームもたっぷりになっています！」とのこと。発売日がますます待ち遠しくなりそう!!



▲7月で『戦国BASARA』も5周年。何やらプロジェクトが動いているらしい……!!



機界神話

ロボットACTの究極進化形といえるあの作品がPS3に降臨！
鋼の巨神達が紡ぎ出す新たな神話にその身を奮わせろ!!



黒き野心を切り裂くブリタニアの白き死神





▲◀攻防においてバランスよくチューンナップされた機体。高い機動力を生かして戦え！

ランスロット・コンクエスター
【コードギアス 反逆のルルーシュ R2】

ナイトオブセブン専用の第七世代KMF

神聖ブリタニア帝国によって開発された、最新鋭のKMF（ナイトメアフレーム）。飛行機能を付加したエアキャバルリーを強化した機体で、ブレイズ・ルミナスという強力な防御シールドも備える。さらに、背部のフロートシステムに装備されている「ハドロンブラスター」の威力も絶大。パイロットは枢木スザクが務める。



▶参戦作品中で最も巨大なロボ。その攻撃の破壊力は想像を絶する！



二万二千年の刻を超えてよみがえる創聖の機械天使

ソーラーアクエリオン
【創聖のアクエリオン】

攻撃力に特化させた太陽の化身

3機のベクターマシンが「念心合体」することによって誕生する巨大ロボット。ソーラーアクエリオンはその形態の1つで、ほかにもアクエリオンルナ、アクエリオンマーズという計3種の形態に変形できる。ソーラーは、なかでも攻撃力を重視した形態で「無限拳」や「太陽剣」といった高火力の技を使いこなす。

Another Century's Episode:R

ロボットACTの伝説がPS3で神話へと羽ばたく!!

さまざまなロボットアニメの機体を自在に操れるACT『アナザーセンチュリーズエピソード』が、舞台をPS3に移して再始動！　本作はガンダムシリーズをはじめとするロボットアニメを扱うゲームに定評があるバンダイナムコゲームスと、『アーマード・コア』シリーズでロボットアクションを極めたフロム・ソフトウェアがタッグを組んだ夢の作品だ。シリーズ第4作目となる本作は、ハードの進化によるシステムの刷新など、シリーズファンをうならせる仕掛けが満載。今回は、驚きの参戦作品にスポットを当てて紹介しよう！

参戦作品

- ★超時空世紀オーガス
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- ★機動戦士クロスボーン・ガンダム
- ★機動戦士ガンダムSEED DESTINY
- オーバーマン キングゲイナー
- ★フルメタル・パニック！
- ★コードギアス 反逆のルルーシュ R2
- ★創聖のアクエリオン
- ★マクロスゼロ
- ★マクロスF

（★はシリーズ初参戦作品）



復活

COMMENT (株)バンプレソフト SRプロデュースチーム 寺田貴信氏のコメント

――いよいよ発表されたファン待望の新作ですが、舞台や序盤の展開を教えてください。

寺田氏：今作の舞台となるのは、「惑星エリア」というゲームオリジナルの世界です。ゲーム冒頭は原作の世界からストーリーが始まりますが、各原作の機体やキャラクターが惑星エリアへ向かうことになります。オリジナルの異世界をベースにして話が進むという展開は、『スパロボ』シリーズの『スーパーロボット大戦EX』に雰囲気が近いでしょうか。『スーパーロボット大戦Z』のように複数の世界が融合するのではなく、オリジナルの世界で"if"のストーリーが展開します。

――発売を楽しみにしている読者にメッセージをお願いします。

寺田氏：シリーズ初のPS3作品ということで、このハードだからこそできる演出や迫力あるロボットの動きなどにご期待ください！

Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R）		
2010年夏発売	価格未定	
PS3 ジャンル	ACT（ロボットアクション）	ACT
メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:フロム・ソフトウェア	SF
備考	プレイ人数:1人用	



◀「ゴースト・ブースター」を装備したVF-0Aが、SV-51の追撃をかわす。手に汗握るドッグファイト！





▶バルキリーの特徴である超高速戦闘で、並みいるバジュラを討ち倒せ！



VF-0A【マクロスゼロ】

統合軍が生み出した戦場の不死鳥

実戦配備されたVF-1バルキリーの試作機

試作モデルとして製造されたが、戦局の変化により急遽実戦へと借り出された可変戦闘機。人型であるバトロイド形態のほか、戦闘機形態のファイター、両者の中間形態であるガウォークという3段変形が可能。A型は最も多く製造された単座の一般機。ほかにもS型やD型などのバリエーションがある。パイロットは工藤シン。



VF-25Fメサイア【マクロスF】

銀河に一筋の光明をもたらす救世主

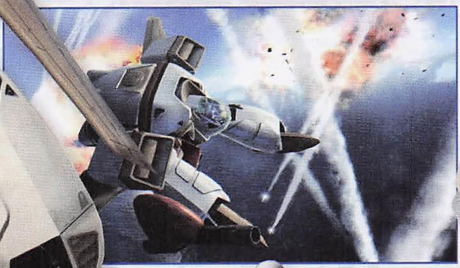
あらゆる仕様を満たしたVFシリーズの完成形

第25次新マクロス級超長距離移民船団「マクロス・フロンティア」の護衛用として開発された軍の主力機。過去のVFシリーズと同様に、3段変形が可能なことに加え、成層圏突破能力やピンポイントバリアシステムといった数々の高性能な機能が搭載されている。なお、VF-25には、主人公のアルトが搭乗するF型以外の機体も存在する。



時空を超える相克の戦神





▲もとは戦闘機なだけあって、空中戦が得意なようだ。形態ごとの戦い方の違いも気になるところ！

オーガス
【超時空世紀オーガス】

戦闘用に特化したドリファンド

時空振動弾の影響でさまざまな次元が交錯する「相剋界」において、とても貴重な機体。地球の戦闘機であるブロンコⅡを改修した機体で、フライヤー、ガウォーク、タンク、オーガロイドの4段変形が可能である。パイロットは、地球人の桂木桂が務める。







▶キングゲイナーならではの「フォトンマット」を使ったアクションも再現。フィールドにはドームポリスの姿も！

ブラックテクノロジーを投入したアームスレイブ



ARX-7 アーバレスト
【フルメタル・パニック!】

ラムダ・ドライバ搭載の最新型アームスレイブ

局地戦の主役となるべく開発された人型兵器。使用者の意志を物理的な力に変換するブラックテクノロジー「ラムダ・ドライバ」が搭載されており、超常的な力を発揮することもある。パイロットは凄腕の兵士でもある主人公・相良宗介が務める。







▲飛行能力を持っていないため、地上での戦いがメインになりそうだ。その機動力の高さに期待したい！

可能性を秘めたエクソダスの希望

加速のオーバースキルを備える超高性能オーバーマン

マッスルエンジンで駆動するオーバーマンと呼ばれる機体の一種。オーバーマンが個々に持つ特殊能力オーバースキルには「加速」の能力を備えており、速度以外にも分子レベルでの物質の加速を促すことができる。パイロットはゲイナー・サンガ。

キングゲイナー
【オーバーマン キングゲイナー】

New:birth

COLUMN 作品に忠実なロボット達が交錯する興奮を体験せよ!

『スパロボ』シリーズのバンプレスト(当時)と『アーマード・コア』シリーズのフロム・ソフトウェアのタッグということで、多くのロボットファンを釘付けにした本シリーズ。その特徴の1つに、すべての作品の機体が原作に忠実なリアルサイズで描かれている点があった。つまり全高約20mのZガンダムと全高約7mのダンバインが、同じ画面におさまったときに、その大きさの違いを楽しめたわけだ。今作では、アクエリオンという巨大合体ロボも味方機として使えるので、このあたりの楽しみも大きく増すはず！　さらに、今回は『スパロボ』シリーズを作り続けてきた寺田氏が手がけているのもポイント。氏の作品ということで、ストーリーのおもしろさやキャラクターのかけ合いといった演出にも期待が高まるところだ。もちろん、ハードをPS3に移したことによるグラフィックの向上やシステム面の進化など、今後に明かされる情報にも目が離せない。　（担当ライターA)

シリーズの歴史

『アナザーセンチュリーズエピソード』

記念すべきシリーズ1作目。すべての機体が原作に忠実なサイズで再現され、それまでのロボットACTとは一線を画す作品になっていた。各作品の世界観が混在するという、いわゆる『スパロボ』的なストーリー展開も、多くのファンを喜ばせた。

『アナザーセンチュリーズエピソード2』

1作目よりも、さらに作品同士のつながりを強く意識させる演出が多数用意されている2作目。作品の垣根を越えた他作品間の会話がフルボイスで展開されたり、合体攻撃を行えたりといった、原作のファンにはたまらない楽しみが増えている。

『アナザーセンチュリーズエピソード3 THE FINAL』

最終作とうたわれた3作目。BGMに各作品のボーカル入り楽曲が使われるなど、ファンの心をつかむ演出が入った。また、オリジナル主人公のデザインをアトラスの副島成記氏が、メカデザインを柳瀬敬之氏が担当するなど、豪華なスタッフも話題に。





◀宇宙戦での活躍や変形によるアクションの変化が気になる機体だ。

コズミック・イラの運命に挑むガンダム

デスティニーガンダム
【機動戦士ガンダムSEED DESTINY】

"最強"とうたわれたザフトの最新鋭機

「最高の技術をすべて盛り込む」ことを設計思想として開発された機体で、火力、機動力、防御力、信頼性、すべてにおいて最強という称号を得た。機体性能のほか、武装にも独特なものが装備されている。パイロットはシン・アスカ。



▲パルマ・フィオキーナ掌部ビーム砲が立ちふさがる敵を撃ち砕く。



宇宙を震撼させるZの鼓動

Zガンダム
【機動戦士Zガンダム】

Z計画により生まれた可変モビルスーツ

反地球連邦組織・エゥーゴに属するモビルスーツ。ウェイブライダーと呼ばれる戦闘機形態へと変形することが可能で、高い汎用性を実現させた。内部兵装のほかに、ハイパー・メガ・ランチャーという高火力武装も扱える。パイロットはカミーユ・ビダン。

▼「改」になり追加されたムチ状の武装、スクリュー・ウェップ。





木星圏の希望となった宇宙海賊のガンダム

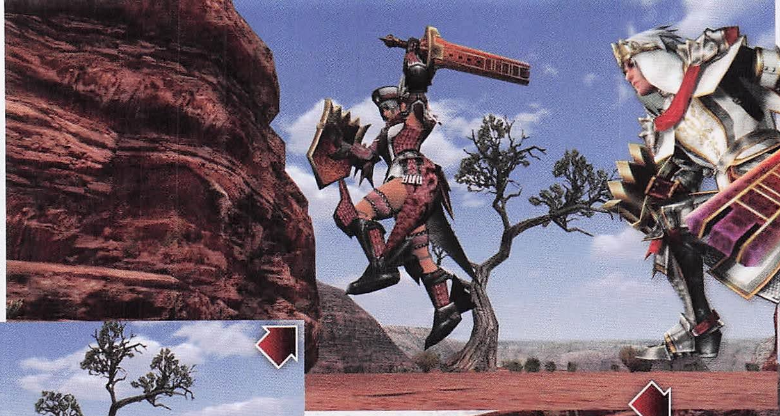
クロスボーン・ガンダムX1改
【機動戦士クロスボーン・ガンダム】

接近戦主体の外惑星対応型モビルスーツ

新生クロスボーン・バンガードに所属する近接戦闘用モビルスーツ。木星圏での運用を考えて製造された機体で、木星の高重力に対応するために装備された可動式スラスターが特徴。メインパイロットはキンケドゥ・ナウ。



昇華新生



▶高く斬り上げたところから、今度は一気に斬り下ろす。上下の二段攻撃で斬りつけることにより、大型モンスターの尻尾切断も容易にできるようになった。

▼上から斬りつける攻撃が多かった片手剣だが、新スタイルは下から斬り上げるところから始まる。まずは身を低くし、狙った部位を目がけて斬り上げる！



▶攻撃後はすかさず左右に回避。1発では威力が小さいが、モンスターの隙をついて攻撃を重ねていけば致命傷を負わせることが可能だ！



片手剣

素早い攻撃でモンスターを斬りつけ、華麗なフットワークで相手を翻弄する。モンスターの攻撃をガードで防いだり、武器を構えたままアイテムを使用したりできる隙の少ない武器だ。

武 炎王剣【陽炎】
防 エクエスシリーズ

斬り上げて振り下ろす二段攻撃

『MHF』ONLY 1 熟練ハンターのみが使える攻撃の新スタイル

幾多の困難と試練を乗り越えた熟練ハンター達は、攻撃方法すらも進化させる。彼らの熟練度を表すハンターランク（以下、HR）が500という高みに上りつめたとき、新たな攻撃のスタイルを身につけることになる。新スタイルはすべての武器種に存在しており、ここではそのなかから4つの武器の新スタイルを紹介していく。

ガンランス

槍の形を模した鋭利な武器には、火薬の爆発で攻撃する「砲撃」が備え付けられている。そのうえ、モンスターのブレスを模した「竜撃砲」を放ち、鉄壁のガードも誇る。



▶これまでと異なる手順で、ヒートブレードへ移行する。





▲武器を大きく振り上げ、斜めに構えると銃口から勢いよく炎が噴き出す。その炎の勢いはしばらく持続する。

▶炎が刃のように噴き出している間は、いくら攻撃しても斬れ味が落ちない。さらに会心率も100%にアップ！

武 ミルサ
防 ミューズシリーズ



会心率100%のヒートブレード

MONSTER HUNTER FRONTIER
モンスターハンター フロンティア オンライン ®

いよいよ発売&プレイ開始まで2カ月に差し迫った、Xbox 360版『モンスターハンター フロンティア オンライン（以下、MHF）』。PC版で追加された、『MHF』オリジナルの要素に迫る!!

Xbox 360版 まもなくクローズドβテスト

『モンスターハンター フロンティア オンライン』7つの新要素に注目！

モンスターハンター フロンティア オンライン			
2010年6月24日発売	¥6,090（税込） ※:1		
Xbox 360	ジャンル	ACT（ハンティングアクション）	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数:オンライン専用（クエストの同時参加は1～4人） ※:2	

今年で3周年を迎えるPC版『MHF』は、アップデート毎に多くのオリジナル要素を追加。新モンスターはもちろん、それにともない生産できる独自の武具も続々と実装。アップデート対象は狩猟の舞台となるフィールドまでに至る。Xbox 360版ではXbox 360で始める全ユーザーが6月24日に新サーバーにて一斉スタート！　日本全国のハンター達と狩猟する日はもうすぐそこだ!!

画面は開発中のものです　※:1　1カ月間は『モンスターハンター フロンティア オンライン ビギナーズパッケージ』付属の「ご利用コード」でプレイが可能です。プレイ開始して2カ月目以降は、月額1,400円（税込）～が必要となります。プレイ料金やその他サービス内容についてご不明な点はXbox 360版プロモーションサイトをご覧ください。Xbox 360版プロモーションサイト（http://xbox360.mh-frontier.jp/）　※:2　ゲームディスク必須／ハードディスク（4.0GB空き容量）必須



◀ハンマーを大きく振りかぶり力を蓄積していく。この動作は移動しながらでも可能だ。

▼モンスターの元へたどり着いたら、蓄積していた力を一気に爆発させよう！

ハンマー

力を溜めてから強力な攻撃を繰り出す鈍器。防御面は脆いが、その弱点を補って余りあるほどの攻撃力が魅力だ。その強烈な打撃は、モンスターが気絶してしまうほどの衝撃である。

◀ハンマーを大きく左右に強振する攻撃は、入力を続ける限り永遠に止まらない!!



ノンストップの打撃で攻めろ！

武 ネブラマッレウス
防 アナキシリーズ

弓

力を加え強力な矢を射る。攻撃が激しく近づけないモンスターでも、遠距離からの攻撃が可能。さらに特殊なビンを武器に装着することで、矢にさまざまな効果を付加することもできる。



武 アスト＝サード
防 メレティシリーズ・白

◀身を低くしてから華麗に跳び上がり、両手に持った弓でモンスターを斬りつける。



◀▶空中での攻撃は最大5ヒット。新スタイルで攻撃すれば、弓でもモンスターの尻尾の切断が容易に!?

最大5ヒットの空中攻撃

そのほか7つの武器種もまとめてチェック!!

ハンターが扱える武器には11種類の種別があり、それぞれに個性的な攻撃方法や特性がある。モンスターに合わせて武器種を使い分けるのも、好みのものを使い続けるのもハンターしだいだ。種類が豊富でコーディネートも楽しめる『MHF』オリジナルデザインの武具を、一気に紹介していこう。

太刀



武 幻雷刀【麒麟】
防 鬼神シリーズ

細身で軽量な刀身で、軽やかな連続攻撃が可能。攻めれば攻めるほど攻撃が強力になる「練気」の力を秘めている。

双剣



両手に剣を持つ、攻撃に特化した武器。スタミナを消費して「鬼人化」を行えば、さらに強力な攻撃が可能になる。

武 モナト＝クリーク
防 ヒプノルータシリーズ

ランス



武 炎妃槍【可憐】
防 レアルシリーズ・青

素早い連続攻撃と、盾による鉄壁のガードがウリ。武器を正面に構えて突進すれば、移動しながら攻撃できる。

ヘビィボウガン



武 エクエスキャノン
防 キノスシリーズ

重量により機動力はほかよりも劣るが、一撃一撃が強力な弾が撃てる。シールドを取り付ければガードをすることが可能。

ライトボウガン



武 バール＝ダオラ
防 ハーヴェストシリーズ

機動力の高さを生かし、素早くモンスターとの距離をとれる。さまざまな弾を使いこなせば、さらに狩猟はスムーズに。

大剣



武 リムグラディウスII
防 オデュオシリーズ

身の丈を超える巨大な剣を振り回し、モンスターを攻撃する。剣の重さを生かした「溜め斬り」は、まさに一撃必殺。

狩猟笛



武 天狼笛【雪風】
防 神楽シリーズ

「演奏」することで味方ハンターを強化できる能力を持つ。武器として振り回せばハンマーにも負けない威力を発揮。

『MHF』ONLY 2 同じ片手剣でもこんなに違う！さまざまなリーチを駆使せよ!!

1つの武器種のなかでも、複数のリーチが存在する。リーチによってモンスターとの有効な間合いが変化し、まるで別の武器種といえるほど攻め方が変化するものも。さらに、リーチによって武器の威力も変わっていく。サイズが小さくて攻撃しにくいようなモンスターでも、リーチの長い武器を使えば攻撃を当てやすくなる。

極短 短 中 長 極長



Xbox 360版 発売スケジュール

5月12日のクローズドβテストを皮切りに、6月24日には『ビギナーズパッケージ』が発売される。このパッケージにはプレイに役立つ豪華14大特典が付き、さらに6月24日から2週間の無料オープンβテストの参加資格がつく。そのテストを反映した形で7月7日にいよいよXbox 360版『MHF』が正式サービススタート！オープンβテスト参加者はデータ引継ぎが可能となっている。

『MHF』ONLY 3 クエスト中に能力が開花 "SP武具"を手に入れよう!

HR100以上になると強力な"SP武器"と"SP防具"が生産可能になる。さらに、SP防具のみに装着できる"SP装飾品"が生産可能に。このSP装飾品は、装飾品1つだけでスキルが発動する優れもの。これまでのハンターは防具がもつ能力を組み合わせて複数のスキルを発動していたが、SP装飾品を使用すればいとも簡単にスキルが発動する。これによりHR100からの狩猟は大きく変わり、スキルのバリエーションの幅も拡がるだろう。

4つのカラーから好きな色が選べる!!



［エスピナスシリーズ］

◀同じシリーズでも生産時に使用する「センショク草」の色に応じて、さまざまな色の防具が生産できる。既存のものとカラーリングが変化し、ハンターの好みによって外見を重視したコーディネートが可能。



［キリンシリーズ］

◀稲妻を放ち、白く輝く姿が特徴的なモンスター、キリン。それを狩猟することにより見た目も白を基調とした防具が手に入ったが、これも「センショク草」により黒いキリン装備を作り出せるようになった。

『MHF』ONLY 4 ツワモノハンターが手にする 至高の逸品"剛種武器"

HR100以上の凄腕ハンター向けの剛種クエストで剛種モンスターを狩ると生産できるようになる剛種武器。剛種クエストを受注するには"剛種チケット"が必要だ。剛種モンスターは驚異的な強さを誇り、並大抵のハンターでは歯が立たない。しかし、その貴重な素材から作られる武器は最高峰の性能を持つ。そのうえ、ほかの武器には見られない特殊な外見や性能が数多く用意されている。まさに、至高の逸品!

アップデートのたびに追加される『MHF』オリジナル武器!



▲ヘビィボウガンの剛種武器「ネブラグロブス」。排熱噴射機構とよばれる機能で熱を蓄積し、それが最大に達したところで一気に噴射する!



▶剛種武器には、武器自体が発光するものもある。どの剛種武器も細部までこだわっており、周囲のハンター達の目を釘付けにするはずだ。

斬れ味ゲージに変化が

武器の斬れ味を表す"斬れ味ゲージ"は、赤>橙>黄>緑>青>白>紫の順に高くなっていく。しかし、剛種武器の中には赤と白しか存在しない特殊なものがある。両極端の斬れ味を持つ、幻雷刀【麒麟】は威力が絶大なものの斬れ味が悪くなりやすい。斬れ味が落ちると、武器の威力が大きく下がるので砥石で斬れ味をとり戻そう。



『MHF』ONLY 5 組み合わせは自由自在 自分好みのスキルを発動せよ!

ハンターが装備する防具自体にもスキルはついているが、装飾品を組み合わせることによってさらに多くのスキルを発動させることができる。狩猟に役立つ効果を持つスキルのなかには、『MHF』でしか見られないものも多い。ハンターの狩猟スタイルに合わせ、よりフィットしたスキルを発動させていこう。扱う武器種に合わせてさまざまな防具の組み合わせを考えるのも楽しみの1つといえるだろう。



◀SP装飾品を組み合わせれば、最大10種類のスキルが発動可能。

エフェクトが変化するスキル「餓狼」

『MHF』オリジナルスキルの"餓狼"は、スタミナが減って空腹状態になるとハンターの能力が上昇する特殊なスキル。ダッシュや回避といったスタミナを消費する行動がとりにくくなるが、さまざまな能力が上昇するうえ、回避したときの無敵時間が延びるのが特徴。



◀素早く立ち回ることができず防御面では不安だが、スキル発動中は攻撃力が上昇する。モンスターへの1発を慎重に当て、そのあとすぐに回避をすればうまく立ち回れるはずだ。



▶スキル発動中は会心攻撃が出やすい。また、効果発動中は会心攻撃のヒットエフェクトが特殊なものに。攻撃時にスタミナゲージを消費しにくい、片手剣や太刀と相性がいいだろう。

『MHF』オリジナルスキル一覧

スキルポイント名	発動スキル名	効果
絆	絆	クエストメンバー内に異性がいると発動。男性ハンターは攻撃力が上がり、女性ハンターは防御力が上がる
攻撃	攻撃力UP【絶大】	攻撃力が絶大に上がる
	攻撃力UP【特大】	攻撃力が特に大きく上がる
断食	餓狼＋2	スタミナゲージが25以下で会心率が大幅に上がり威力も向上、回避の無敵時間が大幅に伸びる
	餓狼＋1	スタミナゲージが25以下で会心率が大幅に上がり、回避の無敵時間が伸びる
防御	防御＋60	防御力が60上がる
	防御＋30	防御力が30上がる
達人	見切り＋5	会心率が50%上がる
	見切り＋4	会心率が40%上がる
精密射撃	狙い撃ち	弾の弾道のぶれ幅が小さくなる。さらに、特定の弾をクリティカル距離でヒットさせた際のダメージが大きくなる
受け身	受け身	ダウン後の起き上がりの無敵時間が3倍になる
耐寒	冬将軍	寒さによるスタミナ最大値減少と凍傷を無効にし、かつ寒さの影響がある場所では「ランナー」と同等の効果が発動する スキル系統「スタミナ」のスキルが発動している場合、より効果の高いスキルが優先される
龍属性攻撃	龍属性攻撃強化【大】	龍属性攻撃値を強化する
	龍属性攻撃強化【小】	龍属性攻撃値を少し強化する
爆撃剣	爆撃剣＋3	剣士系の武器に「爆撃剣晶」が装填可能となる。「爆撃剣晶」装填時には爆撃剣（威力【強】）の効果が発動※
	爆撃剣＋2	剣士系の武器に「爆撃剣晶」が装填可能となる。「爆撃剣晶」装填時には爆撃剣（威力【中】）の効果が発動※
	爆撃剣＋1	剣士系の武器に「爆撃剣晶」が装填可能となる。「爆撃剣晶」装填時には爆撃剣（威力【弱】）の効果が発動※

※：爆撃剣晶を装填中の攻撃は、斬れ味の消費量が3倍になる



CBTに参加して防具をGET

5月12日に行われるクローズドβテストに参加して一定条件を満たすと、参加特典として「スフィアシリーズ（剣士タイプ防具・ガンナータイプ防具）」が手に入る。参加条件……①Xbox 360版『MHF』をプレイする環境を用意していること ②Xbox LIVEのゴールドメンバーシップ会員、または、クローズドβテスト参加用の"ご利用コード"を入手していること。詳細は（http://xbox360.mh-frontier.jp／cbt）

『MHF』ONLY 6 新フィールドも続々登場 高画質の狩猟を楽しもう

バージョンアップを重ねるごとに新モンスターや新フィールドが実装されていく『MHF』。オリジナルフィールドの“樹海”と“峡谷”は、それぞれ対照的な自然環境を持つ。そこにはシリーズおなじみのモンスターはもちろん『MHF』オリジナルのモンスターも登場。ハイビジョン画質のフィールドはXbox 360版でも美麗に表現され、ハンターやモンスターの動きもよりリアルなものになっている。高解像度ならではの狩猟を思う存分楽しもう！



巨木を中心に広がる広大な森林

さまざまな樹木が生い茂る森林地帯で、中心部には巨木が生えている。巨木はすでに枯れ、幹が空洞化しているが、幹の中は大型モンスターの住処となっているようだ。最近では巨木の上に広がる空間に、希少なモンスターが生息していることが判明した。



周囲から隔絶された土地

樹海中心部の巨木の上に広がる空間で、ここからは樹海のすべてを見渡すことができる。周囲は雨雲に覆われており薄暗く、常に雷雨が降り注いでいる。その特殊な自然環境のせいか、ほかの土地では見られない珍しいモンスターが生息しているようだ。

樹海に生息するモンスター



▲緑豊かな樹海は、“陸の女王”リオレイアの巣に適しているのだろう。



▲大自然の緑のなか、橙の羽が目立つヒプノック。巨木の近くで眠る姿が多数目撃されている。

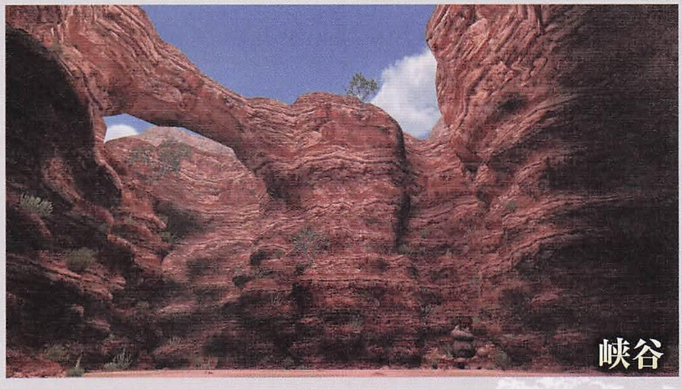
樹海頂部に生息するモンスター



▲樹海頂部はエスピナス希少種の縄張りとなっている。雷雨のなか眠る姿は、主そのもの。



▲原種と繁殖期が確認されていたヒプノック。ここでは蒼色の羽を持つ個体が目撃された。



断崖絶壁に囲まれた過酷な土地

かつては海の底であったという峡谷の大地からは、ほかの地域にはない鉱石などが出土している。新フィールドの峡谷では、『MHF』で新しく追加された舞雷竜ベルキュロスと呑竜パリアプリアが生息しているほか、獰猛なモンスターが多く目撃されている。また、峡谷には特殊な自然物があり、利用することで狩猟がスムーズになることも。

峡谷に生息するモンスター



◀優雅に飛行する火竜リオレウス。この土地には、数多くのモンスターが生息する。





▲過酷な環境の峡谷だが、ある場所には湖が存在する。そこには、目撃例が少ない黒狼鳥“イャンガルルガ”が生息しているという。

◀高低差のある谷底には、強力な力を持つ暴君“ラージャン”が我がもの顔で歩いている。峡谷に出現するラージャンは特に凶暴のようだ。

狩猟に影響を与える自然物の数々



◀地面から生える棘にモンスターを落として大ダメージを与える。



◀峡谷では定期的に強風が吹くが、しゃがんでいれば飛ばされない。



◀崖にある鳥の巣をガンナーが撃ち落とすと、ハッパの実が手に入る。



◀下から吹き上げる突風を利用し、高い崖を上ることができる。



◀攻撃を当てると一定時間の間、ハンターの体力が徐々に回復する。



◀攻撃を当てると一定時間の間、ハンターの攻撃力が上昇する。

『MHF』ONLY 7 特殊な動きを見せる「特異固体」

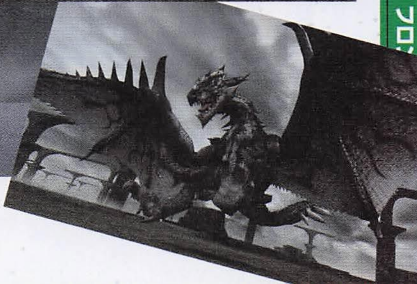
一部のクエストで、ほかのクエストでは見られない特殊な行動をとるモンスターが新たに発見された。そのモンスターは“特異個体”と呼ばれている。特異個体がとる行動は通常の個体とはまったくことなっており、別のモンスターといってもいいほどだ。これらの個体は能力も非常に高く、手強い。現在では4種類のモンスターが確認されている。





外見は同じでも段違いの強さ!!







『ユグドラ』のDNAを受け継ぐS・RPG! キャラクター&システムの魅力に迫る!!

ブレイズ・ユニオン BLAZE UNION STORY TO REACH THE FUTURE

戦士達の休息 - Girl's Side -



▲『ユグドラ』にはない、新たなシステムも多数追加されている。進化した戦闘システムを見逃すな！

独創的なシステムで多くのS・RPGファンを虜にした『ユグドラ・ユニオン』。その流れを汲む最新作が、『ブレイズ・ユニオン』だ。両作品は世界観も共有しており、本作では『ユグドラ』よりも古い時代の物語が展開していく。今回は、キャラクター紹介に加え、本作の要であるシステムを徹底解析する！

ブレイズ・ユニオン		
2010年5月27日発売予定	UMD版:¥6,279(税込)／DL版:¥4,980(税込)	
PSP	ジャンル	S・RPG(タクティカル・ファンタジーRPG) 戦略
	メーカー	発売元:アトラス／開発元:スティング
	備考	プレイ人数:1人用

人物相関図 CHARACTER

各キャラクター&勢力の関係からストーリーの流れを紹介!!





革命の幕は"若き獅子"の手で落とされる!!

ストーリー STORY

帝国の圧制に赤き獅子が立ち上がる!

古の魔竜・ブロンガと契約する軍事国家ブロンキア帝国。その皇帝・ソルティエは、他国へ侵攻するために急激な軍備増強を図り、重い徴税を臣民に課していた。そんななか、1人の青年が、ブロンキア帝国を正すため義賊団を立ち上げる。青年の名はガーロット。圧制に苦しむ民を救うため、ひたすらに力を求め、ガムシャラに突き進むガーロット。初めは小さな行動だったが、やがて多くの人々の思いを巻き込んでいく。それは帝国を打ち崩す革命の波となり得るのか——!?

輸送船襲撃作戦





▲▶ソルティエの悪政により各地に暴動が起こるなど、治安は悪化。ガーロットたちはそんな事件を解決するなかで、帝国に対抗するための大きな力を手に入れることに……。

義賊団から私兵団へ!

ブロンキア帝国

代々力を受け継ぐ者が皇帝となる軍事国家。現皇帝ソルティエが即位してからは、急激な軍備増強に乗り出し、各地に圧制を強いる。そのため各地で暴動が多発し、治安は悪化の一途をたどっている。掠奪や商人らの不正行為なども横行し、国として崩壊の道を歩んでいるように見えるが……。

決戦、デイヴィド!



▲ただの徒党だったブレイズ義賊団を熱く説得し、帝国に対抗する私兵団へと組織強化した。



私兵団への組織強化に協力

ヴェルマン
■CV:四宮豪

帝国の人間だが、革命的な考えを持っている中小貴族。その考えに基づき、義賊団を私兵団へと引き上げる。



ラピス
■CV:茅原実里

ソルティエに忠誠を誓う、ブロンキア帝国皇帝親衛隊隊長。感情を表に出すことがない無口な女性。

忠誠を誓う



ソルティエ
■CV:加藤将之

臣民に圧制をしくブロンキア帝国の皇帝。即位するなり軍拡を繰り返し、軍事力による領土拡大を狙っている。

?

賞金首を求めて私兵団を狙う

傭兵団

金のためならどんな依頼でも受ける傭兵団。リーダーのデイヴィドを筆頭に、さまざまな依頼を受けながら活動の場を広げている。悪徳商人ノルンの依頼により、ガーロット率いる義賊団や私兵団をつけ狙うことになる。どんな戦いであってもあくまでビジネスと割り切っているようだ。

テンガロンの女



▲ガーロット達を襲撃するのはお金のため。しつこい彼らの追跡から逃れられるか!?



用心棒として雇う

悪徳商人
ノルン



セリカ
■CV:戸松遥

ズバ抜けた行動力でガーロット達をつけ狙う傭兵。デイヴィドに育てられており彼に忠誠を誓う。

忠誠を誓う

傭兵団対義賊団



▶ガーロット達の実力を認める余裕を見せる。



デイヴィド
■CV:高口公介

ガーロット達を狙う傭兵団のリーダー。目的のためなら、どんな手段でもとる悪漢である。

戦闘システム BATTLE SYSTEM

軍団を編成して戦う独創的なシステムは敵との相性や位置取りが重要になる!!

各要素が複合することで生まれる高度な戦術性

重厚なストーリーや個性的なキャラクターも見逃せない本作だが、なんといっても独創性の高い戦闘システムが最大の魅力！　戦闘では、さまざまな要素が合わさることで、より高い戦術性が生まれていく。ここからは、それぞれの要素を詳しく解説していこう。ほかのゲームでは見られない魅惑のシステムから、本作の楽しさを感じとってほしい！

バトルを構成するシステム

- 戦闘
- タクティクスカード（効果／選択）
- ターン制SLG（団体戦）
- ユニットクラス（相性／特性）
- ユニオン（結成）



◀▲戦闘を一言で言えばターン制SLGだが、カードやユニットクラス、ユニオン結成などの前準備が重要。

CHECK!「シナリオ選択」で物語が分岐!

本作では、ゲームが進むとプレイヤーがシナリオを選択できるチャプターも登場する。選んだシナリオによって、仲間になるキャラが異なるなどの変化も！





▲前作にはなかった新要素。敵の掃討戦や捜査ミッションなどがある。

戦闘の基本

「タクティクスカード」がすべての基礎となるシリーズならではのバトルシステム!

まず押さえておきたいのが、戦闘システムの基本だ。ターン制のSLGではあるが、その流れはかなり独特なものになっている。

戦闘前の準備

出撃ユニットの選択

まずは出撃させるユニットを選択する。ステージによっては、人数制限や強制出撃ユニットが設定される場合もある。

タクティクスカードの選択

ユニットを選択したら、タクティクスカードを選択する。こちらも枚数制限があり、どれを選ぶかで戦略が左右される。

◆出撃前の準備が戦術を左右する!

ユニットとタクティクスカードの選択は、右で詳しく解説するように意外なほど戦術に影響を与えてくる。ユニットがスキルを使えるカードを選んだのか、移動力や攻撃力のバランスは問題ないかなど、ユニットとカードのバランスが重要になる！



▲ユニット選び、カード選びと、ステージ準備からすでに戦いは始まっている！

戦闘の流れ

1ターン

タクティクスカードの選択
↓
ユニットの移動
↓
ユニオンを編成して攻撃
↓
勝利条件を満たせばクリア

◆ターン開始時に選ぶカードがユニットの能力に

本作では、ユニット単体の能力よりタクティクスカードの性能が戦いに大きく影響を与えるのが特徴。カードはターンごとに選択する。ただし選択したカードは、そのステージでは二度と選択できない。

❶スキル使用可能なクラス	カードのスキルを使用できる武器タイプ。ALLは全タイプが使用可能。
❷ユニットの攻撃力	攻撃力を表し、戦闘で勝利した時に敵の士気を減少させる目安にもなる。
❸ユニットの移動力	そのターンの移動力。全ユニット共有の移動力となるところに注意。



◆攻撃すると、軍団同士のバトルが展開!

攻撃が開始されると、攻撃側の突撃、防御側の反撃のあと白兵戦に移行する。突撃や反撃は、相手のメンバーを大きく削れるチャンスだが、クラスの相性によっては突撃や反撃が行えないこともある。戦闘では、メンバーがゼロになったほうが敗北になる。





▲▶メンバーの数は、騎馬など大型クラスで4体、剣士など通常クラスでは8体が基本となっている。

ユニットの種類でメンバー数も変化

◆兵数がゼロになった軍団は「士気」が減少

戦闘に敗北すると、そのユニットの「士気」が減少。減少する士気は、勝利した相手のカードの攻撃力を基準に、残存メンバーなどのボーナスを加味して計算される。ユニットのメンバーはターンごとに全快するが、士気は回復しない。ゼロになると、そのユニットは戦死扱いになってしまう。





▲▶戦闘に勝利すると、カードの攻撃力がアップする。

士気がゼロになると死亡(撤退)に!

タクティクスカード

「タクティクスカード」に秘められたスキルで一発逆転を狙え!

タクティクスカードの効果は、ユニットの基本能力だけではない！　カードそれぞれに秘められたスキルを使いこなすことで、さらなる戦術の広がりを楽しむことが可能だ!!

ターン開始時に選択するタクティクスカードには、それぞれに特殊な効果を持つスキルが設定されている。スキルはユニットの武器タイプと合致することで戦闘中に発動できる。発動するとカードの詠唱（ボイス付き）とともに、迫力の演出効果が発生。不利な相性を跳ね返す効果を持つ場合もあり、カードを使いこなすことが勝利への近道となるだろう。





条件は厳しいが発動効果は絶大!

◀攻撃的なものはもちろん、相手の装備品を破壊するものや、ユニットのメンバーを回復するものなど、スキルの効果はさまざま。

スキル発動の条件
- ユニオンリーダーの武器がカードのタイプと同じ
- ユニオン内で発動条件に合致するユニット

『ブレイズ・ユニオン』からの新カードもあり!



「ヴァイス」

▲どのユニットでも使用可能。パラメータの運がMAXになり、強攻撃を連発できる。



「ラウーガー」

▲男性ユニットの、統率力と戦闘力が上昇する。攻撃時と防御時、どちらにも効果的。



▲「ラウーガー」はバイフー専用。ユニットに男性ユニットが多い場合に使いたい。

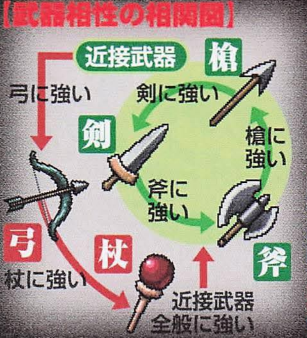
ユニットクラス

性別と武器で分けられたユニットクラス その特性がバトルの勝敗に大きく影響!

戦闘を行う上で、勝敗に大きく影響を与えるのがユニットクラスだ。ここでは、武器の相性によって大きく分けられた強弱関係や、ユニットの特性などを紹介していこう。

◆ユニットクラス(武器)には強弱関係がある!

【武器相性の相関図】



ユニットクラスには、フェンサーなら剣、ナイトなら槍というように、それぞれに使用する武器が設定されている。武器には強弱関係があり、戦闘時にはその相性が勝敗を決める要因となることが多い。有利な相性の相手と戦えるように、ユニットをうまく移動させることも重要な戦術となる。



◀逆に相手側の武器が強ければ不利となるので、その相手には近づかないように。

◆ユニットの特性を生かせば不利な相性も覆せる!?

ユニットクラスには、それぞれに特性が設定されているのも特徴の1つ。特性をうまく生かせれば、武器の相性が悪くても勝利できることもある。戦闘時は武器の相性のほか、この特性にも注意して対戦者を選びたいところだ。



例えばシスキアのユニットクラス「アサルト」なら?

◀アサルトには、反撃を受けないという効果がある。さらに攻撃後も移動できるという素晴らしい特性も!



ユニットクラス紹介

ここでは、ユニットクラスの一部を紹介していこう。基本は『ユグドラ』から引き継がれたものが多いが、本作からの新クラスも用意されている。もちろんこれ以外にも数多くのクラスが存在する。



フェンサー
男性の剣士系ユニット。雷属性の攻撃を仕掛けることができる。槍タイプのユニットには弱い。

ヴァルキリー
フェンサーの女性版ユニット。男性の雷属性と異なり、神聖属性の攻撃を繰り出すことができる。





ナイト
男性の槍系ユニット。ガーロットも騎馬系だが、彼の場合はラビッドナイトという専用クラスだ。

バンディット
男性の斧系武器のユニット。ナイトなどの槍系には強いが、フェンサーなどの剣士系には弱い。





アサシン
女性の弓系ユニット。夜間にその本領を発揮する。攻撃側ならば、反撃を受けることはない。

アックスバトラー
本作で追加された斧系ユニットの女性版で、セリカもこのクラス。地形が荒野なら有利に戦える。

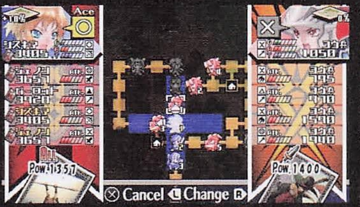
ユニオン

戦術の要となっているのが軍団のリンク! 複数のユニットで「ユニオン」を結成し一気に攻めろ!!

本作のなかで最も特徴的なシステムといえるのが、タイトル名の一部にもなっている「ユニオン」! ユニット同士をリンクさせた軍団を編成して、敵を一気に蹴散らそう!!

◆フォーメーションを組んで複数のユニットで攻撃!

戦闘では、1ターンにつき1回しか攻撃することができない。だが、ユニット同士で「ユニオン」を組んでリンクさせることにより、1回の攻撃で複数のユニットが一気に攻撃を仕掛けることができる。もちろん敵もユニオンを組めるので、いかに敵がユニオンを組めない形で攻撃できるかも重要になってくる。



◀対戦の順番や武器の相性も考えてユニオンを組もう!

◆フォーメーションの形はユニットの性別で変化!

▶ステージの地形と相談してユニオンリーダーを決めよう。



ユニオンを結成するには、ユニットをフォーメーションの範囲内に収める必要がある。このフォーメーションは、左下の図のようにユニットの性別の違いにより2種類が用意されており、攻撃を仕掛けるユニットのユニオンリーダーによって判別される。ユニオンは最大で5体までのユニットで結成することが可能だ。

フォーメーションの形



Xタイプ(男性)
ユニオンリーダーが男性の場合は×型のフォーメーション。ナナメ方向に配置しておく。

+タイプ(女性)
ユニオンリーダーが女性なら、+型のフォーメーションに。密集している場合に有効だ。

ユニットの配置が戦況を左右する!



▲できるだけ多くのユニットで、ユニオンを組める陣形を敷いておくことがポイント。

◆連戦になるとユニットメンバーが減少!

ユニオンでの戦いになると、敵と味方でユニット数が異なることもある。そのようなときはユニット数が多いほうに合わせられ、足りないぶんは戦闘順が早いユニットが再度戦うことに。この連戦を行うと戦闘時のメンバーが減少してしまい不利になるので、可能な限り敵と同数か多いユニット数で挑みたいところだ。



▶連戦すると、どんどん不利になる。ユニット数も考えて陣形を組もう。

例 3vs.5の場合



CHECK! フォーメーションが変化する特殊なユニットも!

戦闘時は特定のステージを除き、昼から夜という時間の流れがある。そこで重宝する新キャラが、時間により性別が変化する特徴を持ったイータだ。昼は女性、夜は男性に変わるので、ユニオンのフォーメーションが時間帯により変化する。攻撃も女性時は演奏(飛び道具扱い)、男性時は竪琴による直接打撃となる。

ターンが進むごとに時間も経過!





▲ターン経過による時間の変化を考えたユニット配置が必要になりそうだ。

Atelier Totori アーランドの錬金術士2
トトリのアトリエ

大人気RPG『ロロナのアトリエ』の世界観を受け継ぎ、ゲーム性＆グラフィックに磨きのかかった続編がベールを脱ぐ！

トトリのアトリエ アーランドの錬金術士2		
2010年6月24日発売	通常版:¥7,140(税込)／プレミアムボックス:¥10,290(税込)※1	
PS3 ジャンル	RPG	冒険
メーカー	ガスト	育成
備考	プレイ人数:1人用	



トトゥーリア・ヘルモルト
CV:名塚佳織

母を捜すために冒険者となった前作ヒロインの愛弟子

通称：トトリ。本作の主人公で、ロロナの教えを理解できた唯一の錬金術士。性格は内気だが、錬金術を始めたことで自分に自信を取り戻す。名うての冒険者である母親は数年前から行方不明。父や姉は諦めている節もあるが、トトリだけは希望を捨てず、いつかは冒険者となって母親捜索の旅に出たいと思っている。



◀イラストそのままに再現される3Dキャラ。ドキッとするほど愛らしい仕草＆表情は見逃せない！



▶前作のヒロインとともに体験する、新たな『アトリエ』生活。果たして今回は、どんな冒険が待ち受けているのだろうか？



ロロナの愛弟子

錬金術士トトリの冒険を描く ファン待望のシリーズ最新作!!

冒険心をくすぐる『アトリエ』が登場

前作から5年後の世界を舞台に、錬金術士の少女・トトリの活躍を描く『アトリエ』シリーズ最新作がついに発表された。ゲームの要となるアイテム調合には多数の新要素を追加。さらに、主人公の成長や世界の広がりを体感できる新システムも登場。調合、探索、発見などあらゆる行為がヒロインの成長へとつながり、これまで以上に自由なプレイスタイルが可能となった。今回は、システムの詳細と、物語を彩るキャラクターを一挙に紹介しよう。



岸田メル氏のイラストを雰囲気そのままに再現！

▲ゲーム画面では3Dキャラの頭身が上がり、岸田メル氏のテイストが忠実に再現されている。



▶やり込み要素でもあるアイテム調合は、品質にもこだわれるように進化している。



▼頼れる仲間を見つけ、か弱い錬金術士を守るように戦う独自スタイルの戦闘も必見！

Story 母の手がかりを求めて少女は世界をめぐる…

まだアーランドが王国だった頃、非力な騎士を助け、冒険や開拓を手伝う人々がいた。それがしだいに制度化され、今では冒険者という職業となっている。トトリの母親も、各地で活躍した冒険者の1人。そんな彼女からの連絡が途絶えてから数年後、母親の手がかりを探し、トトリの冒険物語が幕を開ける。



▶母の生存を信じるトトリは同じ道を歩む決意をする。

Play Back プレイバック

PS3版『アトリエ』シリーズ第1弾『ロロナのアトリエ』とは?

『ロロナのアトリエ』とは、ガストの看板タイトルである『アトリエ』シリーズ初のPS3作品だ。シリーズの原点回帰をテーマにしつつも、キャラの3D化など新たな試みに挑戦。また、岸田メル氏デザインの愛らしいキャラが多くのファンを魅了して大ヒットを記録した。



▲師匠となったロロナは、過保護なまでにトトリの面倒を見てくれる。

check 前作の師弟関係は?

趣味が愛弟子いじりというアストリッドは、ロロナに対する愛情表現が若干ゆがんでいた。そんな彼女から"師匠成分"を受けついだロロナは、トトリに対してどんな愛情表現を見せるのか？　新たな師弟関係も大きな見どころだ。



天才錬金術士にして稀代のトラブルメーカー

アストリッド・ゼクセス
CV:田中敦子

ロロナの両親を病床から救ったこともある、王国でも屈指の天才錬金術士。しかし、怠惰な日々を送るあまりその評判は地に落ちる。ついにはアトリエ閉鎖の危機に直面し、潰れかけたアトリエをロロナに託す。



ロロナ
（前作：14才ver）

弟子のトトリを溺愛するアーランドの錬金術士



ロロライナ・フリクセル
CV:門脇舞以

通称：ロロナ。アストリッドとは違い、愛弟子であるトトリを手放しに溺愛する前作の主人公。逃走した師匠のアストリッドを捜しつつ、錬金術を広めるべくアーランド中を旅していた。多くの経験を経て、精神的にはかなりたくましく成長している。

トトリを支える頼もしい仲間達

冒険者を名乗っても、本作の錬金術士はとてもか弱い存在。ここでは、トトリを見守り、さまざまな形で力を貸してくれる仲間達を紹介しよう。

冒険者に憧れるトトリの幼なじみ





ジーノ・クナープ
CV:三瓶由布子

通称：ジーノ。トトリの幼なじみで、ごく普通の純朴な少年。特に剣の腕が立つわけでもないが、冒険者になって活躍することを夢見ている。しかし、なぜ強い冒険者になりたいのかは本人もよくわかっていない。

かつて王国を支えた強面の剣士



ステルケンブルク・クラナッハ
CV:小杉十郎太

通称：ステルク。前作では王国騎士として活躍した。現在は雲隠れした国王を捜すかたわら、冒険者の世話役としても腕を振るう。五年間の苦労は、仏頂面に深く刻まれている。



優しいけど影が薄いトトリのお父さん



グイード

トトリ達の父親で、定職にも就かず、釣りをしたりゴロゴロしたりと気ままな日々を送っている自由人。家にいても気づかれないほど存在感が薄く、娘達には頭が上がらない。



System Check 1
冒険者免許
あらゆる行動を世界の広がりへとフィードバック

冒険者免許とは、国にかわって冒険や開拓の手伝いをする人々に与えられる資格のこと。冒険者らしい行為によって上位の免許へとランクが上がる。



冒険者にふさわしい行為でポイントを稼ぐ!!

免許の所持者には冒険者らしい行動に応じてポイントが与えられ、一定量に達すると免許のランクが上昇する。モンスターの討伐や未開拓地域の踏破はもちろん、アイテムの発見や市民への貢献も評価の対象となる。もちろん、ロロナ仕込みの錬金術を駆使するもよし。仲間とともに探索や戦闘に没頭するのもアリだ。



▶アーランドの各地には、評価対象となるさまざまなランドマークが埋もれている。



◀アイテム調合の依頼をこなせば、アトリエにいながらにして免許のランクがアップ。

冒険者免許のランクを上げてより広い世界へ

アーランドでは、冒険者免許を持つ者だけが危険な未開地域への立ち入りを許可されている。しかも、許可にはランクが関係し、探索する地域によっては上位の免許が求められる。高名な冒険者だった母の手がかりを探すためにも、さまざまな手段で免許のランクを上げ、より広い世界を目指すこととなる。



▶戦闘だけが冒険ではない。村の周辺地図作成なども冒険者としての評価対象だ。



◀吹雪に閉ざされた極寒の地に到達するトトリ。巨大な扉の奥に待ち受けるものは!?

Battle（バトル）
LPやアシストシステムなど新要素を満載したバトルをクローズアップ!

フィールドやダンジョンで敵シンボルと接触すると戦闘が発生。システムはオーソドックスなターン制で、敵味方を含めた素早さ順にコマンドが実行される。非力なトトリは、錬金術士のみの特権であるアイテムの行使で奮闘する。仲間は最大2名まで雇うことができ、パーティを組んでいる場合はダメージを肩代わりしてもらったり、協力攻撃を放ったりといったアシストコマンドを選べる。



▶アイテムを使用できるのは錬金術士のみ。強力なアイテムを持ち込めば活躍できる!?



▲アシストコマンドの実行には上部の、必殺技の発動には下部のゲージを溜めていく必要がある。

パラメータに注目!

新パラメータのLPは行動力を示し、戦闘中のあらゆる行動に応じて減っていく。残り25%を切るとペナルティが発生してしまうため、街での休息やアイテムによる回復が必要になる。





▲▶アシストゲージが溜まれば、上のように仲間がトトリをかばうアシストガードを発動可能。必殺技ゲージが溜まれば、右のように強力な一撃を繰り出せる。

System Check 2
アイテム調合



おなじみのやり込み要素がますます洗練&進化！

調合は複数のアイテムを組み合わせて別のアイテムを生み出す技術。レシピは同じでも、材料の品質で価値や効果が変わる。その流れは以下のとおり。

1 レシピを入手して…

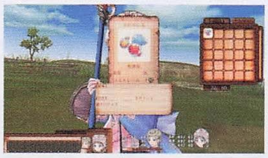
何をするにもまずはレシピの入手から。アーランドでは錬金術自体がすでに廃れかけた技術だが、レシピはショップでも購入可能。また、ときにはイベントの報酬としてもらったり、ダンジョンの宝箱で手に入ったりすることもある。



▲がんばるトトリに教科書のプレゼント。普段はボーッとしている父親だが、娘のことはちゃんと見守っている。

2 材料を集めて…

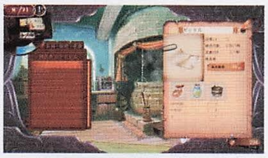
ショップで買えない材料は、フィールドに出かけて採取したり、モンスターを倒したりして手に入れる。一見同じに見える材料でも、本作では品質やコストレベル、効果や特性といった細かなパラメータが設定されている点に注目。



▲モンスターを倒してぷにぷに玉を入手。「最大HP+2」などの細かな特性が、完成品の品質に影響を与える。

3 アトリエで調合！

レシピと材料が揃ったらアトリエで調合開始。調合には日数がかかり、日ごとにMPを消費する。途中でMPが尽きるとトトリは倒れてしまい、大幅なタイムロスとなる。効率を維持するためにも、計画的な休息が欠かせない。



▲戦闘と同じく、アイテム調合を繰り返すことで経験値が溜まり、錬金術士としてのレベルも上がっていく。

check 幅広いカスタマイズで調合にこだわれる！



今作から、アイテムをカスタマイズするための新システムが登場！　調合したアイテムにはコストレベルが設定され、プレイヤーはその範囲内で、さまざまな効果や特性を付け加えられるようになった。



◀特性の合計値がコストレベル以内で収まるように選んでいこう。

ホムンクルス Homunculus

採取から調合まで幅広く手伝う とってもキュートな助っ人が登場！



▲元気に仕事をするちむ。彼らに効率よく仕事をお願いすることが、攻略のポイントになるかも？

仕事を手伝う妖精さんといえば、『アトリエ』シリーズに欠かせない存在だ。本作に登場するのは、ロロナが作り出した小さなホムンクルス達。彼らは最大5人まで雇うことが可能で、冒険に忙しいトトリにかわって採取や調合をこなしてくれる。個々に成長要素もあり、レベルが上がれば調合品のクオリティもアップ。ただし、好物のパイが尽きるとやる気がなくなるという困った特性が……。



ちむ

通称：ちむ。正式名称はちっちゃいほむちゃん（ロロナ命名）。ロロナがトトリのために作った量産可能の人工生命体で、パイを燃料に仕事を手伝ってくれる。

check 前作のホムンクルスは？

前作ではロロナをマスターと呼び、かいがいしく尽くしてくれる無口な弟子として登場した。外見は人間と変わらず会話ができることからも、作者であるアストリッドの偉大さがうかがえる。





母のかわりにトトリを見守る心優しきお姉さん

ツェツィーリア・ヘルモルト
CV:今井麻美

通称：ツェツィ。雑貨屋を手伝い家計を支えるトトリの姉。少し心配性で、大好きな妹にはつい説教をしてしまう。また、姉妹でケンカをすると口調が子供っぽくなり、スネてしまうこともある。





誇りのために冒険者となったとある名家のお嬢様

ミミ・ウリエ・フォン・シュヴァルツラング
CV:井口裕香

通称：ミミ。国中に家名を知らしめるため冒険者となった名家のお嬢様。高飛車な性格で他人を寄せつけないが、卑怯なことを嫌い、努力を惜しまないという一面もある。



Let's start the ZOMBIE party!



姿は変でも……
力を合わせて生き抜け!!

友と一緒にゾンビ狩り

DEADRISING 2

期待のゾンビパラダイスアクション『デッドライジング2』の続報が到着！　しかも“協力プレイモード（CO-OP）の搭載”というデカい新情報をひっさげての登場だ！　シリーズ2作目にして大きなシステムを追加してきた本作。協力プレイで何ができるのかに迫ってみよう。

ゾンビとの孤独な戦いよさらば！

画面を覆いつくすほど大勢のゾンビが登場する『デッドライジング』シリーズ。前作では、何百というゾンビを相手に孤軍奮闘する主人公の姿が印象深かったが、本作ではCO-OPモードで仲間と協力して戦えることが判明。追加情報として、主人公・チャックが戦う理由も明らかになった！　さらに配信専用のストーリーである『CASE 0』の情報にも注目しよう！

デッドライジング2			
2010年9月2日発売		価格未定	
PS3	ジャンル	ACT（ゾンビパラダイスアクション）	ACT 協力
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大4人）	
2010年9月2日発売		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	ACT（ゾンビパラダイスアクション）	ACT 協力
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大4人）	

CHECK 1 『デッドライジング2:CASE 0』の配信が決定

チャックが『2』の舞台となるフォーチュン・シティに向かう前のストーリーを描いた、『デッドライジング2：CASE 0』が公開された。これはXbox LIVEのみでの配信が予定されているコンテンツ。価格は未定ながら、『2』の発売前に配信されることが決まっている。



▶チャックが道中で立ち寄ったと思われる田舎町。ここではどんな事件が待ち受けているのだろうか？

CHECK 2 チャックの愛娘の

フォーチュン・シティに向かったチャック。彼はこの街で開催されているTV番組・Terror Is Reality（TiR）に参加し、賞金を獲得しようと考えている。TiRは命懸けのゲームなだけに賞金額は莫大。彼はその大金を何に使おうというのか？　それは、ゾンビ感染してしまった愛娘ケイティの薬代だ。ゾンビアウトブレイクが日常化したこの世界ではゾンビ化抑制薬「Zombrex」は貴重品。価格が高騰しているうえ、定期的な投与が必要なので、大金がいるのだ。



◀モトクロスの元チャンピオンが過去の栄光を捨ててまで番組に参加する理由がついに判明した。

CO-OPでゾンビ狩りがもっと楽しく!!

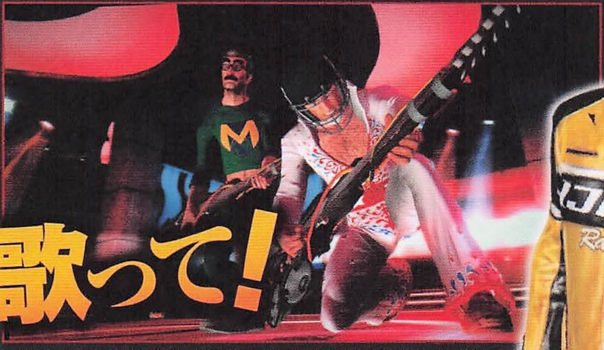
協力プレイ（CO-OP）で遊ぶための方法はいたって簡単。まずはフレンド登録したリストから相手を選んでゲームに招待。受理してもらえれば、ゲーム内でトランシーバーが鳴り、自分のゲームに友人が参加してくるのだ。この協力プレイモードでは、ホスト側のストーリーを2人で協力して進めていくこともできる。また、ここに並べた写真のように、さまざまなアクションが用意されているので、ゲームのストーリーから離れて、2人で好きなだけ遊んだり暴れまわるのも楽しそうだ。



◀協力プレイへの招待が受理されると、画面の左下のトランシーバーが鳴り、メッセージが表示される。







▲おかしな衣装に身を包み、楽器を改造したと見える新たな武器を片手にステージで熱演する2人。緑の服の男は何者だ!?







▲スケボーを華麗に乗りこなす2人。このまま勢いよく体当たりすれば、ゾンビの集団とも戦えそうだが……。



主人公

チャック・グリーン

参加者が死に至ることもあるTerror Is Realityへの出場を決めた主人公。薬代を稼ぐつもりがとんだ事件に巻き込まれる。

存在が判明!!





ステイシー・フォーサイス

ゾンビにも人権があると訴え、活動をしている女性。彼女はチャック達とどのように接触し、物語にかかわっていくのだろうか。

ケイティ・グリーン

チャックの愛娘。ゾンビ感染者だが、「Zombrex」のおかげでゾンビ化は免がれている。チャックは彼女を守れるのか!?

さらにパワーアップしたシングルプレイ!

上ではCO-OPプレイの楽しさを紹介してきたが、シングルプレイでの楽しみも前作以上にパワーアップしている。『2』では、アイテムを組み合わせて新しい武器「コンボ武器」を作り出すことができるので、作った武器によっては、大勢のゾンビを一瞬で倒すことも可能だ。1人でじっくりコンボ武器の研究をするもよし、2人で協力プレイをして手強い敵に挑むもよし、遊びの幅は前作以上に広がっている。





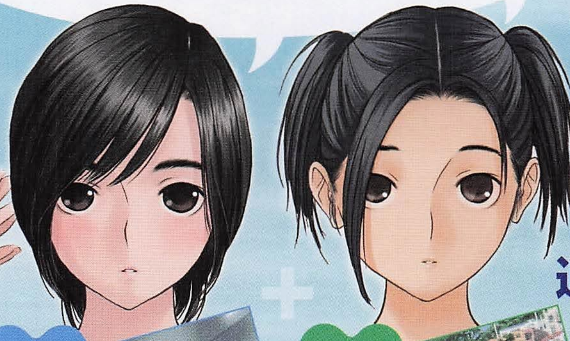
◀クギ（?）を付けたボクシンググローブで、ゾンビに強力なパンチ。これは効く!



今年の夏はちょっと冒険してCOOL&CUTEに大変身!!

キミの“彼女”が新しい髪型でイメチェン!?

彼女がキミ好みに容姿や性格を変えてくれるのが『ラブプラス』のウリだが、『+』には今までのイメージをガラリと変える髪型も追加!! さらに、本作の目玉である2人の一泊旅行でしか見られない髪形もあるとか！ フレッシュな彼女の姿を想像するだけで、すでにもう高まる鼓動が抑えられない！



全国の“彼氏”のみなさん、お待たせしました！ ついに『ラブプラス+』の新情報解禁です!! その驚きの内容とは……なんと彼女との熱海一泊旅行！ キスだけでもあんなにドキドキしたのに2人だけで旅行なんて行ったらどうなるの……？ はじめての旅行を最高の想い出にすべく、ここで情報をチェックしよう！





『ラブプラス+』での追加要素がついに判明!

本作は、DSの中に存在する“彼女”とさまざまなコミュニケーションをとることができる『ラブプラス』の進化版。『ラブプラス』にあった要素はすべて詰め込まれているのはもちろんのこと、『ラブプラス+』だけのオリジナル要素を数多く搭載しているのだ！ 今回は、間違いなく本作の最大の見どころである「旅行システム」を詳しく解説！ ほかにも進化した「ラブプラスモード」や新規イベントも画面写真付きで紹介していこう。はじめてのお泊りでも上手に彼女をエスコートできるよう、今からしっかり予習しておくべし！

ラブプラス+			
2010年6月24日発売	¥4,800(税込)		
DS	ジャンル	ETC(コミュニケーション)	恋愛
	メーカー	KONAMI	実用
	備考	プレイ人数：1人用(通信時：最大3人)	

4月20日は寧々さんの誕生日でした!!

去る4月20日は寧々さんの誕生日。彼氏の方は、しっかりお祝いしましたか？ 今回は、お誕生日記念として、寧々さんの新髪型全身絵を大プッシュ！

彼女と過ごす ラブプラス+ LOVEPLUS PLUS

Check 今までのイラストもより綺麗に!!

本作では新たな画像処理が行われ、前作のイラストがより美麗な画質で収録されている。さらに、ゲーム発売後にイラストが描き直されたものはそちらの画像に差し替わっている。よりキレイになった自分の彼女に、惚れ直してしまうことだろう。









3種類のDSi LL本体同梱版も発売！

数量限定で本作のDSi LL同梱版が発売されることが決定！「マナカデラックス」「リンコデラックス」「ネネデラックス」3バージョン、キミのお気に入りは？
(※完成イメージです。商品の仕様、デザインは変更になる場合があります)



一泊二日の熱海旅行で彼女との想い出を作ろう！

本作最大の"プラス"要素は彼女との旅行イベント！ しかも日帰りではなく一泊だというから、さぁ大変!! 気になる旅行の行き先は、かつて新婚旅行のメッカでもあった熱海。旅行中は「リアルタイムモード」で進行し、彼女がこの日のための髪型をしてきてくれたり、予定にないさまざまな選択を迫られたりと、彼女との旅行を心ゆくまで満喫することができる。なお、旅行イベントは最初の1回限りというわけではなく、4シーズンごとに一定の条件を満たしていれば発生する。四季を通じて、彼女との旅行で素敵な想い出を紡ぐためにも日々の交流が重要になりそうだ。今まで以上に彼女とのコミュニケーションを大切にしよう！

Point1 キミの行動によって旅行の内容が変化する！



▶キミが楽しむだけでなく、彼女が気に入ってくれるような旅行にしよう！

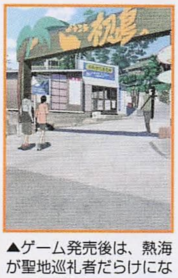
旅行中には数多くの分岐が登場。この分岐やパラメータによって旅行の内容もどんどん変わっていくので、キミと彼女だけの1日を紡いでいこう。また、シーンによっては、ミノ☆タロー氏によるイラストが挿入されることも。さまざまなスポットを訪れて、いろんな体験をしまくろう！

Point2 旅行中に2人で行ける場所は熱海に実在する人気スポット！

『ラブプラス』に登場する「十羽野市」は架空の都市だが、本作で旅行に行く場所は熱海ということで、実在する観光名所やスポットが数多く登場する。お宮の松や熱海サンビーチ、ホテル大野屋に初島の食堂めがね丸など、熱海中の有名スポットを2人で巡っちゃおう！

主な登場スポット

・お宮の松 ・初島の食堂めがね丸
・ホテル大野屋 ・レストラン花の妖精
・熱海城 ・あいじょう岬 など



▲ゲーム発売後は、熱海が聖地巡礼者だらけになってしまうかも!?



▲熱海といえば温泉！ 足湯だけでなく、内湯や露天など、いけないとはわかっていても想像してしまうのは男の性（さが）。



▶普段は学校や街でしか会えなかったので、2人で行く遠くへの旅行はとっても新鮮！

Point3 布団に潜っておしゃべりする「お休みモード」が最大の見どころ!!

旅行イベント中、夜中の0時を過ぎると「お休みモード」というスーパー☆ドキドキタイムに突入。隣の布団に潜った彼女とイチャイチャできてしまうのだ！ 彼女にタッチしたり話かけたりして、眠れぬ一夜を堪能しよう。もちろん、2人の気分が高まればキスなどのスキンシップも……!?



▲一生に一度だけの一夜がやってくる。彼女の気持ちを高めることができれば、ドキドキなイベントも発生!?





一生涯忘れられない最高の一夜が待っている♥

はじめての一泊旅行――

目玉となる旅行以外にもさまざまな追加要素を用意！

彼女とのコミュニケーションに重点が置かれた『ラブプラス』だが、『+』ではその方法がさらに豊富に！ ここでは「旅行イベント」以外にもまだまだある、期待の追加要素をチェックしていこう！



◀前作が発売されたときは夏が過ぎていたが、本作では追加された夏イベントをサマータイムで楽しめる！ 水泳の授業では、彼女のスクール水着姿も!!

「ラブプラスモード」にさらなる仕掛けが！

彼女とまったりおしゃべりできる「ラブプラスモード」。前作よりも時間帯が細かく区切られており、会うタイミングによってさまざまな出来事が！





◀▲現在時刻お知らせ機能やDS本体の電池残量アラートなど、便利な機能も搭載され、実用性もアップした「ラブプラスモード」。うまくすれば、彼女がシャワーをシーンも見られることも？ わ～お♥

彼女の行動の例

★楽しげに彼氏へのメールを打つ
★シャワーを浴びに行くことも……
★何かに迷ったとき、相談に乗ってくれる
★DS本体の電池残量が減ると知らせてくれる

新規イベントを大量追加！

本作では、キミや彼女が体調を崩すと、「お見舞い」や「看病」といったイベントが発生するようになった。また、彼女に理不尽な対応を続けてしまうと「喧嘩」状態になることも！ よりリアルになった彼女との関係に大興奮!!



▶こんなカワイイ彼女が家までお見舞いに来てくれるのなら、病気になるのも悪くない。

新たに追加された服装も見逃せない!!

本作では服装も大幅にバリエーションアップ。彼女達が、いったいどんなニューファッションに身を包むのか、今から気になる！ 気になる!!



『ラブプラス』からのデータ引継ぎも！

DS本体を2台用意して、前作と本作の通信を行うことでデータ引継ボーナスをゲットできる。2人の想い出を振り返るイベントが発生したりするほか、元データでの親密度の高さによって『+』からギャラリーモードに追加された販促イラストギャラリーが次々にオープンされていくのだ！ より多くの特典を手に入れるためにも、『+』の発売日ギリギリまで『ラブプラス』をプレイしておき、彼女との仲を最高にまで高めておくべし！

最新鋭のヴァンツァーを自在にカスタマイズして出撃！



FRONT MISSION EVOLVED
フロントミッション エボルヴ

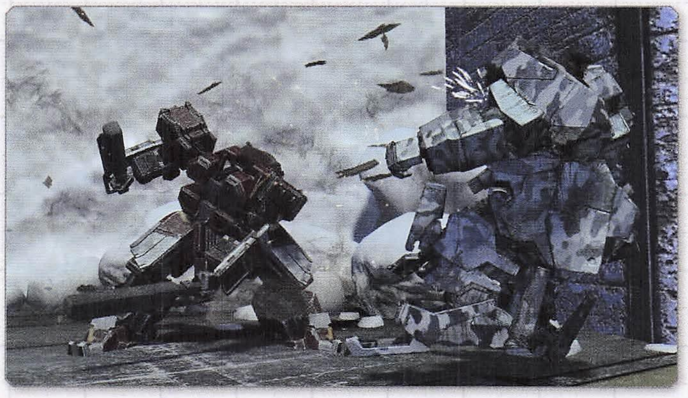
人型機動兵器ヴァンツァーが戦闘の主力となる、近未来を描いた人気シリーズの最新作。新世代ゲーム機で初登場となる『フロントミッション』の表現する最先端の戦いに注目！

フロントミッション エボルヴ

機種	発売	項目	内容	分類
PS3	2010年発売予定	価格	価格未定	
		ジャンル	STG(ドラマティックアクションシューター)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Double Helix Games	SF
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	対戦
Xbox 360	2010年発売予定	価格	価格未定	
		ジャンル	STG(ドラマティックアクションシューター)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Double Helix Games	SF
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	対戦
PC	2010年発売予定	価格	価格未定	
		ジャンル	STG(ドラマティックアクションシューター)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Double Helix Games	SF
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	対戦

ヴァンツァー同士の激突を実感できるTPSとなった新生『フロントミッション』

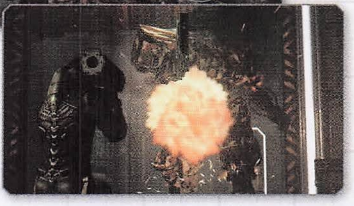
『フロントミッション』といえば、S・RPGとしてシリーズを重ねてきた人気作。しかし『フロントミッション エボルヴ』では、よりダイナミックに戦場の緊張感を味わえるTPS（三人称視点シューター）へと進化した。O.C.U.とU.S.N.による地球規模の対立やヴァンツァーの有用性などの設定はそのままに、新たな戦場と操作感を体験できる。



◀接近戦で威力を発揮する格闘武器のロッド。打撃がヒットすることで、パーツの破片や砂ぼこりが飛び散る。



◀昨年の東京ゲームショウのバージョンから、さらに開発が進んだ最新画面。各種のゲージやレーダーで、現在の状況を確認できる。



人 vs. ヴァンツァーの極限の対峙！

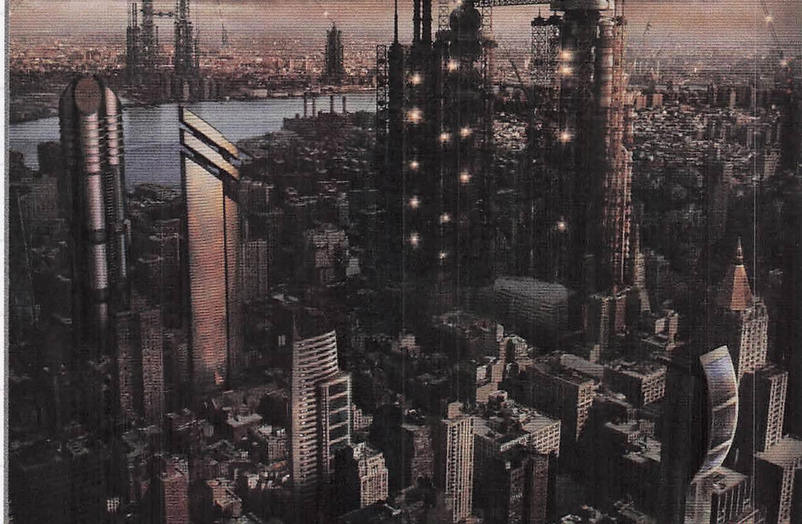
▶ヴァンツァーを降りた状態で敵ヴァンツァーと対峙するプレイヤー兵士。絶望的な状況に見えるが、生身の兵士にも対抗手段は用意されている。また戦場では、人対人の戦闘が発生することもあるようだ。

EVOLVED進化したポイント

- **▶エッジモード** 『エボルヴ』のストーリーにも深くかかわるという、周囲がスローモーションに見える機能も発動できる。
- **▶オンライン対戦** オンラインではヴァンツァー同士の多人数対戦が楽しめる。そこで新たな武器やパーツも入手可能だ。
- **▶バトルスキル** ゲームのジャンルが変わってもスキルは健在。ヴァンツァーでの戦闘時に、一定確率で発動する。
- **▶アイテム補給** 敵ヴァンツァーを破壊した際などには、ダメージ回復や弾薬補給の効果があるアイテムが出現することがある。

宇宙開発競争が過熱する時代そして巻き起こる22世紀の戦い

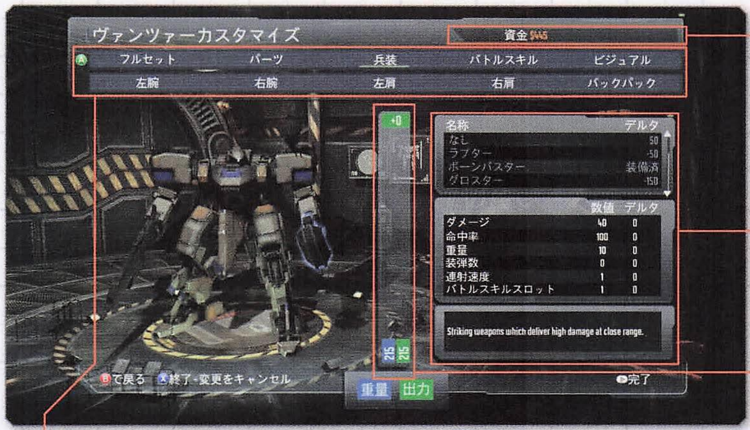
日防軍のクーデター事件（『フロントミッション3』）から、60年の時が過ぎた2171年。地上の覇権を競う各組織は軌道エレベータによって宇宙空間すらも植民地化し、見えない国境を挟んで軍備を増強し続けていた。膨らみすぎた軍事力の衝突が目前と思われていたその頃、所属不明のヴァンツァー部隊がニューヨークを襲撃する。



※画面はすべて開発中のものです。

ヴァンツァーの武装をセットアップするカスタマイズ画面を公開！

『フロントミッション』シリーズの醍醐味といえば、詳細に設定されたリアルな世界観とパーツや武器を組み合わせて自分好みのヴァンツァーを作るカスタマイズだろう。ここではヴァンツァーのカスタマイズ画面を解説。ハンガーでセットアップ中のヴァンツァーの周囲には、おなじみのコマンドや各種パラメータが並ぶほか、新要素も見え隠れする。



カスタマイズコマンド

１段目のメインコマンドと２段目のサブコマンドでカスタマイズを進めていく。この画面の２段目は、装備部位だ。

エンジン出力と搭載重量

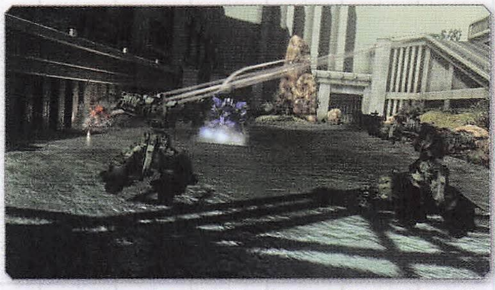
エンジンの出力によって、搭載できるパーツの総重量が制限されるのはシリーズの特徴の１つ。出力と重量の関係が棒グラフでわかりやすい。

パーツ情報

選択中の武器やパーツのリストと性能が表示されるウインドウ。装備中のパーツと選択中のパーツの性能を比べることもできるようだ。

資金

ヴァンツァーの各種武装は、プレイヤーが資金を支払って購入する。資金は戦果を上げたり、パーツを下取りに出したりして増やしていく。



▲ヴァンツァーの脚部パーツには、二脚以外に四脚やホバーなどがある。ホバーなら水上移動も思いのままだ。



▲カスタマイズの「フルセット」を選択すると、スナイパーやライトアサルトなど、あらかじめ設定されている用途に合わせたパーツセットをまとめて換装できる。

▼パレットから自由に本体カラーを選べるほか、光沢やデカールもカスタマイズ可能だ。



▲ビジュアルのカスタマイズでは色と柄が選択可能。迷彩だけでも数パターンある。

出力と装備のバランスを吟味せよ！

ヴァンツァーのカスタマイズは、『フロントミッション』シリーズには欠かせない要素。そのカスタマイズで常に頭を悩ませるのが、重量と性能のバランスだ。出力を超えた重量のパーツは搭載できないため、たとえ高性能でも、重い武器やパーツを無制限に装備することはできない。プレイヤーは常に、最適なカスタマイズを目指すことになる。



主人公・ディランとその周囲の人物

主人公が新米エンジニアという異色の設定が目をひくが、周囲の登場人物達もひとクセありそうだ。

Amy Kohen
エイミー・コーエン



ディアブル・アビオニクス社のメカニックで、性格も整備の腕も男勝り。頑固な職人気質なところもある。ディランとは社の同僚で、幼なじみでもあり、常に彼のことを気にかけている。

幼なじみ

Dylan Ramsey
ディラン・ラムゼイ



ディアブル・アビオニクス社の新型ヴァンツァー開発プロジェクトに配属された新人エンジニア。ニューヨークでの戦闘に巻き込まれた父を救うため、出撃する。

親子

Godwin Mosley
ゴドウィン・モーズレイ



通称「不敗のゴドウィン」。かつては名将だったが、現在は閑職におかれている。アランとは旧友で、ディランのことも気にかけている。

旧知

Alan Ramsey
アラン・ラムゼイ



U.S.N.軍国家戦略研究所に所属するディランの父。ヴァンツァー制御ソフトウェア開発で著名なアーキテクトで、エッジシステムを研究中。

Russel Hamilton
ラッセル・ハミルトン



U.S.N.陸軍の第72機動中隊第1小隊の小隊長を務める陸軍中尉。笑顔を絶やさないナイスガイで、部下のアデラからも信頼されている。

同僚

Adela Sewell
アデラ・シーウェル



U.S.N.陸軍のヴァンツァー操縦士。2年前の極秘試験中の事故で家族と記憶を失い、任務に忠実であることで自分を保とうとしている。

デンスポ

本誌スクープ！ 銀カード作成可能に!! とあるキーワード入力で

最初から初期能力値が高い「銀カード」の作成は通常かなり時間がかかるが、プレイ直後にいきなりゲットできる方法を本誌取材班がスクープした。「マイカード作成」のプロフィール設定で、基本内容を「先発・右投右打・オーバースロー」、最終学歴を「大学卒業」、アピールポイントを「本格派ピッチャー・絶対的エース・ミスター完投」と選択すればOK。スキルも付くので、新人ながらいきなり大活躍させられる。





プロ野球 ファミスタDS 2010

実際のリーグ戦と同様に、日本各地でユーザーによる戦いが行われている本作の魅力を、スポーツ新聞テイストでお届けする。銀カード化するウラワザや優秀選手が手に入るパスワードといったお得な情報も掲載。これらを活用しつつ、新しい球場やユニフォームでプレイしたり、好きなキャラクターでマイチームを作成する遊び方も試してみてください！

『ファミスタ』最新作のおもしろさに迫る！

プロ野球　ファミスタDS 2010		
発売中（3月25日発売）	¥5,229（税込）	
DS	ジャンル	ACT（ドリームチーム育成プロ野球アクション） ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数：1～2人用／オンライン対応

プロ野球 今年のペナントレースを占う！ 初台の父

“初台近辺で毎日行列ができる”という自称占い師「初台の父」が来社。ペナントレースの順位予想に悩む記者にアドバイスした（4月上旬取材）。

——セ・リーグは現在巨人が、パ・リーグはロッテが首位です。

初台の父：巨人と中日の合計PP（選手の総合力）はかなり高い。このまま2強の争いとなるじゃろう！　パ・リーグは西武の総合力が優秀じゃの。

——注目選手をあげてもらえますか？

初台の父：それはもちろん、マイカード作成した「初台の父」選手じゃ。

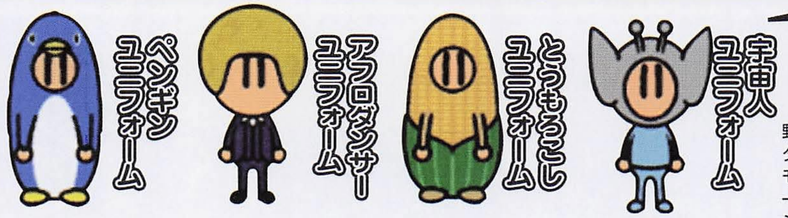
——実際にいる選手を教えなさいよ！

本作には2010年開幕予想データが搭載されており、現在進行中のペナントレースと比較しながらプレイできる。順位予想のほか、応援チームが実際は弱くてもゲーム中では自分の手で強くする、といった楽しみ方もできる。



▲2010年開幕予想データが搭載されている本作から出るオーラを感じ取って予想する初台の父。キミもデータをもとに順位予想してみては!?

月面や北極で野球を楽しんでみませんか？



▲ペンギンの着ぐるみでかわいらしさをアピール。「かんとくレベル」が30になると手に入るユニフォームだ。

▲思わず踊りたくなるような、アフロヘア＆スーツのセット。「かんとくレベル」が38になると入手できる。

▲「かんとくレベル」が30になると、巨大なとうもろこしのユニフォームが手に入る。すごく動きづらそうだ。

▲「かんとくレベル」が34になると入手できる。ミステリアスな宇宙人軍団を結成し、地球のチームを侵略!?

今ならユニフォーム付き！

「たまにはもっと変わった場所で野球がしたい」と考えているアナタに朗報！「ドリームペナント」モードで以下の条件を満たすと、一風変わったユニフォームとオリジナル球場が登場します。 観客席にいる人物（動物）や、ホームランを放ったときの演出にも注目！

※寒い、まぶしい、息ができない、などの苦情は受け付けません。

ほっきょくフィールド



▲「かんとくレベル」が18になると入手可能。客席ではペンギンが応援している。ライトフェンスには、巨大な氷の壁がそびえ立っている。

ディスコアリーナ



▲客席ではダンサーが踊り、ミラーボールがカラフルに輝くディスコでナイトフィーバー！「かんとくレベル」が40になると手に入る。

もろこしフィールド



▲ドリームペナントモードをCOMランクDで優勝すると出現。某映画を想像させるが、謎の声が聞こえるようなことはないので安心。

げつめんコロニー



▲月面に造られた球場で、ホームランを打つとUFOや地球が見られる。ドリームペナントモードをCOMランクSで優勝すると登場する。

ハミ出しデンスポ 『ファミスタ』あるある！ ずっと不思議に思っていたのが、アウトになった瞬間すごいスピードでどこかへ走っていくランナー。普段からあのスピードで走れ、と何度思ったことか！　あと、1塁手が補球したあと、すぐ1塁に投げると2塁手のカバーが間に合わずファールグラウンドにボールを投げちゃうこと。ついやっちゃうよね。ちなみに、対戦で負けそうになってリセットを押してしまうのは、場外乱闘に発展するので注意！　（ライターT）

芸能 「チーム・アイマス」から 挑戦状!?

各スカウト注目!?

『THE IDOLM@STER』シリーズのアイドル達による「チーム・アイマス」が野球界に挑戦状を叩きつけた。開幕戦では全員の打線が爆発し、プロチームに見事勝利。試合後、春香選手は「プロデューサーさん、ドームですよ、ドーム！」と、次のドーム球場での一戦に向けた意気込みを語った。芸能活動に続き野球界でもスマッシュヒットを飛ばせるか、これからの活躍に期待がかかる。

本作では、「マイカード作成」で最大12人までのオリジナル選手を作り、さらに自分だけのドリームチームを結成できる。上記「チーム・アイマス」も、デンスポ編集部で作成したドリームチームだ。このオリジナル選手も試合に出して活躍させることで通常の選手のように能力が成長し、条件を満たすとさらに能力が成長する銀カードに変化させることも可能。自分だけのスター選手を育成して、最強のドリームチームを作り上げよう！



プロデューサーさん、ドームですよ、ドーム！



▲◀かわいいペンギンの着ぐるみでファンを悩殺。だが試合では、相手に容赦なく襲いかかった。

政治 「ピノ党」結成か？

全選手盗塁が公約!?

混迷が続く政界に『ファミスタ』シリーズのスピードスターとして有名な「ナムコスターズ」のピノ選手が、球界の快足選手を集めた「ピノ党」を立ち上げて殴り込むことが判明した。同じチームのクロノア選手や「スターズ」のベスモンド選手など、機動力のある選手達を集めたこの党は「全選手盗塁」というマニフェストを掲げる。中でも走力Sとなったピノ選手には、伝説のバントランニングホームランの達成にも期待がかかる。日本の盗塁数を大幅に引き上げ、支持率も赤マル急上昇中の「ピノ党」。この調子で日本の景気も引き上げることができるだろうか!?

本作には、シリーズでおなじみの「ナムコスターズ」のほか、多数のオリジナル球団が登場。160km/hの速球を投げる投手や、打撃の能力値がすべて高い野手などが所属している。これらオリジナル選手達も「ファミガシャ」や「オーナーイベント」などでカードを手に入れると自分のチームに加えられるほか、試合で活躍させればさらに成長させられる。運良く強力な選手のカードを手に入れたら、すぐチームに加えて活躍させよう！

▶毎年右肩下がりだった盗塁数も「ピノ党」のおかげでV字回復!! 華麗な試合見たさに観客は増加し、世の景気アップにも貢献しそうだ。



▼党首のピノのレベルが上がると「スピードスター」というレアスキルが手に入る。こうなると、盗塁を阻止することはかなり難しいだろう。



がんばれば俺のようなスピードスターになれる！

オーナー劇場



チームの経営って意外と大変なのネ

「ドリームペナント」中に起きるオーナーイベントでは、新選手の獲得や臨時ボーナスなど嬉しい出来事がいっぱい。だが、もらえるFPが下がるといった嫌なイベントも。アナタの球団は大丈夫？

ハミ出しデンスポ　なつかしの『ファミスタ!』　過去にも、『ファミスタ』シリーズのオリジナル球団はたくさんありました。そもそも第1作目は、球団や選手が実名ではなかったので「フーズフーズ」や「レールウェイズ」といった球団名に。また『87』では、デモ専用（操作はできない）の「オリエンツ」なんて球団もありました。そういえば当時からピノ（昔の名前は“ぴの”）の足が速すぎて、胃がキリキリしていたのはいい思い出です。（ライターT）



さまよえる魂となり 騎士達とともに魔物を倒せ

Knights in the Nightmare

ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

独特の世界観やゲーム性に定評のあるスティングが企画・開発。DSの名作ダークファンタジーRPGがPSPで再び登場する！

ナイツ・イン・ザ・ナイトメア			
発売中（4月22日発売）		UMD版:¥6,279（税込）／DL版:¥4,980（税込）	
PSP	ジャンル	RPG（アクティブ&タクティカルRPG）	ACT
	メーカー	発売元:アトラス／開発元:スティング	冒険
	備　考	プレイ人数:1人用	育成

操作方法を一新し、DSの名作がよみがえる！

タッチペンで攻防を行う斬新な操作性と、次々と魂が奪われていくキャラクター達の群像劇が、多くのユーザーに衝撃を与えたDSの名作『ナイツ・イン・ザ・ナイトメア（以下、ナイツ）』。その『ナイツ』が新要素や操作方法のアレンジを加えてPSPで復活。本作の魅力を余すことなくお伝えしよう。

新要素 new factor 世界観をさらに深める多数の進化

PSP版は、新シナリオ「ユグドラ編」ほか、収集要素でありキャラ同士の関係がわかりやすくなる「トークコレクション」など、魅力的な新要素が多数追加されている。またハード性能を生かし、サウンドやグラフィックのクオリティも向上している。

ユグドラ編 『ユグドラ・ユニオン』のヒロインが活躍する新シナリオ

本作と共通の世界観を持つ作品『ユグドラ・ユニオン』のヒロイン、ユグドラが活躍する新シナリオが登場！　突如この世界に飛ばされたユグドラは、ウィスプと古城を目指すことに。

ユグドラ編の出現条件

『ユグドラ・ユニオン』のセーブデータがある状態で本作を起動する。



◀マリアのかわりにユグドラと古城へ。ユグドラも一緒に戦う。

トークコレクション 登場人物達のセリフがいつでも閲覧可能に



▶セリフはキャラ別にまとめられ、収集されていく。

200人にもおよぶ登場人物達のセリフを閲覧できる「トークコレクション」が新登場。キャラの独り言や別のキャラについての語り、さらにはトランソウルで消滅する直前のセリフ、魔物のつぶやきまで、1度見たセリフが余すことなく収録されていく。セリフを振り返ってキャラ達の人間関係に想いを馳せよう。

エクストラ OPアニメが追加され、チュートリアルもよりわかりやすく

上記2点のほかにも、多くのキャラが登場するオープニングアニメや、騎士団員達による詳細なチュートリアルなども追加された。DS版をプレイした人でも楽しむことができそうだ。



◀アニメを見れば、本作の世界へ一気に引き込まれる。

登場人物 character 200人余りの人間が織り成す群像劇

本作では、ウィスプが古城を目指す過程で、各場所で起こった出来事が断片的に描かれていく。なぜ古城は魔物に襲われたのか？　騎士団員の運命は？　裏切り者は誰なのか？　断片的なシーンを見続ていくことで、あらゆる謎が少しずつ解明されていく。

STORY

セント・セレスティナ島の断崖に、アーヴェンヘイムと呼ばれる美しい古城がたたずんでいた。古城は獅子心王によって治められ、彼を取り巻く12の騎士団とともに栄光と繁栄の時を刻んでいた。しかし魔の月が古城を妖しく照らし、夜闇がセント・セレスティナを包み込んだとき、栄光の日々は終焉を迎える……。

甲冑の乙女　マリア　Age.20ぐらい



「魂のるつぼ」に閉じ込められたウィスプを朽ち果てた教会で解放した謎の乙女。ある目的を達成するため、ウィスプを古城まで導き、協力を申し出る。ウィスプの生前を知っているようだ。

獅子心王　ウィリムガルド　Age.38



アーヴェンヘイムの騎士団を統べる王だったが、陰謀により命を落とす。ウィプスとして解放されマリアに導かれる本作の主人公。

枢機卿　ケイプホーン　Age.65



王国の重臣で、内政の大半を担当する智謀の将。優秀な人物だが、大きな野心を抱き、それを実行する。第3騎士団の長でもある。

若き王子　ノルディッシュ　Age.16



ウィリムガルド王の嫡男。母親は出産後に亡くなったため、母の愛情を知らず、わがままに育てられた。ピスチェとは恋仲の関係。

深窓の令嬢　ピスチェ　Age.18



ケイプホーン卿の孫娘。王宮内に住んでいるが、知人は少ない。日々、愛するノルディッシュ王子への想いを募らせている。

狙撃手　アクリーヌ　Age.25



非常に高い実力を持つ第3騎士団の将軍。沈着冷静な女武者で、ケイプホーン卿に心酔している。同僚のレオネルとは仲が悪い。

魔剣士　レオネル　Age.22



第3騎士団の将軍。若い凄腕の剣士だが、気性が荒く、部下達からも恐れられている。戦うことだけが生きがいのような男。

魔女　イェルマ　Age.36



恐ろしい魔力を持つ第3騎士団の将軍。魔力を使い、裏方の仕事を主に担当している。しかし独断で行動することも多く、謎が多い。

第2騎士団将軍　ガンツァー　Age.50



第2騎士団を束ねる大将軍で、王国で最も傑出した武人。人種的な偏見を一切持たないその姿勢で、民達からも慕われている。

ゲーム進行 game flow ステージをクリアして古城を目指せ

朽ち果てた教会で解放されたウィスプは、騎士団員達を仲間にしながら魔物を倒しつつ古城を目指す。具体的なゲーム進行は以下のとおりで、4まで終えると次のステージへ進むことになる。また特定のステージでは、ボスがウィスプを待ち構えている。

1 シーンイベントによる状況解説

ステージの導入部では、ウィスプが古城を目指して移動しているのと同じ時間帯に起こっている出来事が、現在進行形で描かれる。別行動をとるマリアや、マリアを捜す騎士団員達、または野望を実行に移さんとするケイプホーン卿など、さまざまな人物が登場。断片的に描かれる物語やキャラクターの会話から、謎を読み解こう。

2 「タクティクス」で戦闘準備

バトル前と毎ターンの開始時には、「タクティクス」画面で準備を行う。マップや魔物を確認しながら戦術を考え、その戦術に適した準備を行うのが攻略のポイント。

主に「タクティクス」で行うこと

●出撃ユニット選択
仲間になった騎士団員を選択。出撃させたキャラのみ魔物を攻撃可能。

●持ち出しアイテム選択
魔物の弱点属性となるアイテムを持っていくと戦いがラクになる。



▲魔物の移動するマスとユニットの攻撃範囲は決まっているため、準備を怠ると魔物を攻撃できずに終わることも。

3 リアルタイムバトルで魔物を撃破

バトルはリアルタイムで行われ、騎士に指示を出すことで魔物への攻撃が可能。しかし指示すると制限時間が消費され、時間がゼロになるとターン終了に。また、ウィスプが魔物の攻撃に当たっても制限時間は減少。攻撃を回避しながら効率的に指示を出し、制限時間がなくなる前に1体でも多くの魔物を倒そう。



◀リアルタイムのためスピーディで緊張感あるバトルが展開!

4 「セットアップ」で戦力強化

制限ターン内に勝利条件を満たすとステージクリアとなる。ステージに関連した人物などの過去が語られたあと、「セットアップ」画面で騎士団を強化できる。ここから経験値稼ぎ用のマップへ行くことも可能だ。



▶ユニットを失うかわりに別のユニットを強化する「トランソウル」は重要な要素。

主に「セットアップ」で行うこと

●ユニットのレベルアップ
敵を倒して得た経験値を割り振り、ユニットのレベルを上げる。レベル上限以上にはならない。

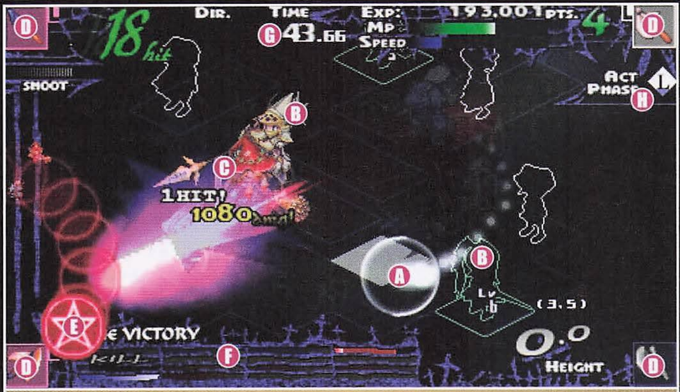
●アイテムの強化・統合
素材を使って武器を強化したり、同じ武器同士を統合して使用回数をまとめたりできる。

●ユニットの魂を別ユニットに継承
レベル上限アップなど、レベルアップでは変化しない能力を強化できるが、ユニットを1人失う。

戦闘 battle 敵の攻撃を避けて騎士に指示を出せ!

ここでは本作の独特なバトルシステムについて詳しく説明する。なお、ターン開始時には毎回、出現する敵をスロットで決める。敵を倒すとエネミーマトリクスの対応した位置に「KILL」が表示され、これを1ライン揃えればステージクリアとなる。

画面の見方



Ⓐウィスプ(プレイヤー)
プレイヤーが直接操作できるのはウィスプのみ

Ⓑ騎士(味方ユニット)
ウィスプを重ねることで実体化し、攻撃を行う

Ⓒ魔物(敵ユニット)
さまざまな弾を放ってウィスプを攻撃する

Ⓓターン中に使用可能なアイテム
ウィスプを重ねて◎ボタンで持つことが可能

Ⓔ敵の弾
敵が放ってくる弾。当たると制限時間が減少

Ⓕエネミーマトリクス
各マスに敵HPを表示。1ライン撃破でクリア

Ⓖ制限時間
ダメージや攻撃で減少し、ゼロで次のターンに

Ⓗ現在のフェイズ(属性)
属性で騎士の攻撃方法が変化。任意で変更可能

攻撃までの流れ

ウィスプでアイテムをつかむ

まず「タクティクス」でセットしたアイテムをウィスプでつかむ。アイテムの位置にウィスプを重ねて◎ボタンでOK。

▶アイテムによって使用可能なユニットとフェイズが異なる。間違えないように。



ウィスプを騎士に重ねる

アイテムをつかんだ状態でウィスプをユニットに重ねるとユニットは実体化し、アイテムに対応した攻撃の準備に入る。

▶アイテムがなくてもユニットに攻撃させることは可能だが、威力は非常に低い。



◎ボタンを押し続けてチャージ

ユニットが実体化した状態で◎ボタンを押し続けると、画面右にレンジゲージが表示される。これが上昇すると攻撃範囲が広がり、MAXに到達すると次にパワードゲージが出現。このゲージが溜まるほど、スキル攻撃の威力は上昇する。



◀ゲージ上昇中も制限時間が減少していくので要注意。

◎ボタンを離してスキル攻撃

ゲージを溜めて◎ボタンを離すと、スキル攻撃が発動。アイテムの属性に応じて効果範囲や威力が変化する。

▶敵は動いていて、タイミングよくボタンを離さないと攻撃が当たらないことも。



POINT 行動中も常に敵弾がウィスプを襲う!

ユニットの攻撃を準備している最中でも、敵は常に動き回り、弾を放ってくる。STGのように敵弾を避けながらユニットに攻撃させる準備を行い、敵の動きに合わせてスキルを放つ。すべてを同時に行うのは大変だが、見事クリアできたときの達成感は最高だ!



◀敵弾は千差万別。画面全体を埋め尽くすほどの弾を放つボスも!?

Play Impression 操作方法の変化でより繊細な作品に!

DS版をプレイした者としては操作方法に注目していましたが、アナログスティックの操作は思ったよりもすぐに慣れることができました。特に気に入ったのは、アイテム回収。DS版ではアイテム回収のためにウィスプを細かく動かしていたのですが、PSP版ではウィスプが近くのアイテムやジェムを吸い込んでくれるようになり、操作の負担がかなり軽減されるんです。フェイズ切替もRボタンを押すだけなので簡単。アイテムが四隅に配置されたことで、間違ったアイテムをつかんでしまうミスもなくなりました。◎ボタンで加速、⊗ボタンで減速と、ウィスプのスピード調整ができるので、敵弾に合わせて素早く回避しやすいスピードに変更するのが攻略のカギになりそうです。ただ、アイテムをつかんだまま(◎ボタンを押したまま)急加速し、すぐに低速移動といった操作は相当慣れないと難しいですね。だからテクニックと同時にユニットやアイテムのチョイスといった戦術も駆使するのが、PSP版の戦い方なのかも。自分はDS版を回避テクで強引にクリアしたので、PSP版はじっくり考えながら進めようと思います! (梅津爆発)



▲敵の動きを予測して準備を行い、一瞬の隙を突いて回避から反撃に転じる瞬間が気持ちいい!!



もう1つのワールドカップが、ここにある。

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会			
2010年5月13日発売	¥5,040(税込)		
PS3	ジャンル	SPG(サッカー)	育成
	メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
	備考	プレイ人数:1~7人/オンライン対応(最大8人)	協力
2010年5月13日発売	¥5,040(税込)		
Xbox 360	ジャンル	SPG(サッカー)	育成
	メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
	備考	プレイ人数:1~4人/オンライン対応(最大8人)	協力

『FIFA』シリーズから「FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会」を舞台にした新作が登場。4年に1度の熱き戦いを一足先に体験!

みんなでワールドカップを先取り! FIFA公認サッカーゲームの決定版!!

まもなく開幕するワールドカップ南アフリカ大会に向けて『FIFA』シリーズの最新作が登場! 今回はさらに遊びやすくなったシステムや、より深くワールドカップを楽しめるゲームモードを紹介!



◀ワールドカップ予選に参加した199カ国が登場。各国の出場選手達の最新データが反映されている。

NEW SYSTEM 追加された2つのシステムで『FIFA』がさらに遊びやすく!

1 新パラメータ「冷静さ」で緊迫感が増したPK

本作のPK戦では新たに「冷静さ」という要素が追加された。画面左下に表示されている3色のバーが冷静さを表している。シュートボタンを押したときにバーの中で左右に動くピンが緑色部分から離れているほど、PKに失敗する確率が上がる。また、勝利が決まる大事な場面ではピンの動きが速くなったり、PKが得意な選手は緑色の部分が広かったりするなど、試合状況や選手の個性がより深く表わされている。

2 「2ボタンコントロール」で初心者もプロ並みのプレイ!

サッカーゲームというと、複雑なボタン操作を要求されがちなもの。しかし、本作ではゲームは苦手なんだけどサッカーゲームを楽しみたいという人に向けて、主に2つのボタンを使うだけで自由自在にパスやシュートが出せる操作方法「2ボタンコントロール」が追加された。同じボタンを押していても、スルーパスやループシュートなどを状況に応じて自動で出せるので、初心者でも魅力華麗なプレイが可能だ。



▲左スティックで微妙な調整を加えながら、ゴール隅を狙ってボールを蹴り込もう。



▲オプションで設定可能。自分の好きなようにボタンをカスタマイズすることもできる。

NEW MODE ワールドカップ 南アフリカ大会を10倍楽しめる 3つのゲームモード

1 ワールドカップの歴史を追体験! 「南アフリカへの道」~予選ストーリー~

2007年8月から2009年11月までの期間で開催されたワールドカップ南アフリカ大会の地区予選を体験できるシナリオモード。6つの各大陸で行われた実際の対戦カード、全45シナリオが体験できる。現実の結果どおりに試合を運ぶのか、結果をくつがえすのか、クリアとなる条件はシナリオによってさまざま。そしてシナリオをクリアすることで得られるポイントを集めると、2006年ワールドカップドイツ大会の試合を題材にしたシナリオも遊べるようになる。4年前の名試合の思い出を振り返りつつ、自分の手で再現できるというわけだ。さらにワールドカップ南アフリカ大会の開催中には、その本戦の結果に応じたシナリオをオンラインで配信する予定だ。

シナリオ・シチュエーションの一部

■2008年9月10日
ポルトガルvs.デンマーク

ポルトガルはデコがPKを冷静に決め、デンマークに1点リード。残り時間がわずかのなか、デンマークは逆転して試合に勝利できるか。

■2009年4月1日
ボリビアvs.アルゼンチン

格下のボリビアに5−1という大量リードを許すアルゼンチン。残り時間23分に加えて1人少ないという状況でアルゼンチンは勝利できるか。

■2009年4月1日
イタリアvs.アイルランド

イタリアは10人になりながらも、1点差でグループ2位のアイルランドをリード。アイルランドは1位のイタリアから勝ち点を奪えるか。



▲シナリオはリードを守って逃げ切るものもあれば、大量得点差をひっくり返すものなど、さまざま。

不可能を可能に変えろ!



▶それぞれのシナリオには目的が3つ存在。それらの条件をすべて満たして試合を終えれば、メインシナリオクリアとなる。

さらにPSP・Wiiでも同時発売！

PSPとWiiでも『2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会』がお手ごろ価格で同時発売される。アドホック通信を使用し、外出先でも気軽に友達と対戦ができるPSP版と、Wiiリモコンとヌンチャクを使った直感的な操作で手軽にサッカーゲームが楽しめるWii版。特にPSP版では、携帯機ながらHD機にも劣らないリアルなサッカーを体験することができる。どちらの機種でも、予選に参加した全199カ国の代表チームが使用でき、ワールドカップ南アフリカ大会を細部まで再現。ここではPSP版とWii版だけに搭載されている注目のシステムやモード、特徴などを紹介しよう。

2010年5月13日発売	¥3,990(税込)	
PSP ジャンル	SPG(サッカー)	育成
メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
備考	プレイ人数:1～2人	協力

2010年5月13日発売	¥3,990(税込)	
Wii ジャンル	SPG(サッカー)	育成
メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
備考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応(最大4人)	協力

PSP いつでもどこでも本格サッカーゲームがプレイできる！

PS3／Xbox 360版に搭載されている「キャプテンモード」や、「シナリオモード」(ただしオンライン配信はなし) をPSP版でもプレイ可能。なお、PSP版にも「カジュアルコントロール」と呼ばれる、主に2つのボタンを使うだけの操作方法があるので、初心者も安心してプレイできる。



◀カジュアルコントロールでゴール前でもあせらずにシュート!!

Wii リモコンとヌンチャクを使用したカンタン操作で『FIFA』が楽しめる！

Aボタンでパスを出し、リモコンを振ってシュートをするなど、Wiiならではの操作方法が特徴的。またWii版には派手な演出で試合を盛り上げる「ストライクシステム」を搭載。タイミングよくリモコンを振ってアクションを成功させると、試合の劇的な瞬間をスローモーションで味わえる。



◀好きな選手を集めて自分だけのオールスターを作ることもできる。

PSP版限定 一定期間選手の能力をアップさせる「ゴールデンモーメントシステム」

タックルやパスを成功させると「ゴールデンモーメント」と呼ばれるポイントが溜まる。このポイントは選手名の上に黄色いバーで表示され、ポイントが一定以上溜まると選手の能力を一時的に上昇させられる「ブースト」が使用可能となる。ブーストは守備能力アップなどの4種類が存在する。



◀ブーストは好きなタイミングで、任意の効果を発揮させられる。

Wii版限定 4カ国を選んで勝ち抜け！「グローバルエリミネーション」

最大4人で勝ち抜き戦を楽しめるモード。各プレイヤーは2～4チームを選び、手持ちのカードのようにチームを出して対戦していく。出したチームが負けるとそのチームは消え、最後に残ったチームを持つプレイヤーが優勝となる。戦術の異なるチームを用意して、戦い方を変えていくことが重要。



◀得意な代表チームがいくつかあると、不利になりにくい。

2 チームのキャプテンに就任して自国を優勝へと導け！「キャプテンモード」

代表チームのキャプテン就任を目指しつつ、ワールドカップでの優勝を狙う「キャプテンモード」。プレイヤーはまずプレイしたい代表チームを選択。このとき代表チームに所属している選手のほかに『FIFA 10』のバーチャルプロで作成した選手や、本作で新たに作成した選手でのプレイも可能。試合で活躍していけばキャプテンに就任できる。このモードでは最大4人（オフライン）での協力プレイも可能。



◀カメラモードを「プロ」に設定すると選手の目線に近くなり、あたかも自分が選手になったかのような臨場感が味わえる。

3 勝敗がオンライン自国ランキングに反映！「オンライン FIFA ワールドカップ」

従来の『FIFA』シリーズと同様に本作でも世界中の人と戦えるオンライン対戦モードを搭載。プレイヤーはお気に入りのチームを選び、グループリーグから決勝トーナメントまでを戦っていく。試合で勝てばプレイヤーが住む国のポイントが上がり、自国のランキングも上昇。まさに自分もワールドカップ出場国の一員となれる。



▲自分の、そして自国のオンラインでのランキングを上げるため、トーナメントで勝ち上がっていこう。

ジュール・リメ・トロフィー



優勝チームに贈られる純金のトロフィーが、このジュール・リメ・トロフィー。現在のデザインは2代目で、1974年に作られたものだ。

いよいよ6月より南アフリカ大会が開始!!

「FIFA ワールドカップ」をおさらいしよう

「FIFA ワールドカップ」とは国際サッカー連盟（FIFA）が主催する、各国の代表チームによるサッカー世界選手権。大陸間ごとの地区予選を経て、1カ月をかけて国の威信をかけた熱い戦いが行われる。本大会は今年で19回目を迎え、これまでの優勝国は以下の7カ国。今年は7カ国すべてが本戦に出場している。

開催年・国	優勝国
1930年　ウルグアイ大会	ウルグアイ
1934年　イタリア大会	イタリア
1938年　フランス大会	イタリア
1950年　ブラジル大会	ウルグアイ
1954年　スイス大会	西ドイツ
1958年　スウェーデン大会	ブラジル
1962年　チリ大会	ブラジル
1966年　イングランド大会	イングランド
1970年　メキシコ大会	ブラジル
1974年　西ドイツ大会	西ドイツ
1978年　アルゼンチン大会	アルゼンチン
1982年　スペイン大会	イタリア
1986年　メキシコ大会	アルゼンチン
1990年　イタリア大会	西ドイツ
1994年　アメリカ大会	ブラジル
1998年　フランス大会	フランス
2002年　日韓大会	ブラジル
2006年　ドイツ大会	イタリア
2010年　南アフリカ大会	？？？

歴代優勝の7カ国を紹介！



アルゼンチン（優勝回数：2回）

南米予選で勝ち点28の4位と、予選では苦しみながらも本戦出場。メッシなど若手選手の活躍で上位にくい込めるか？



イタリア（優勝回数：4回）

伝統的な堅守が自慢のチーム。世代交代の遅れからか、主力選手の高齢化が進んでいるのがやや不安か。



イングランド（優勝回数：1回）

10試合で34得点を叩き出すなど、ルーニーを中心とした攻撃力は迫力がある。しかし守備の面で少々不安が残る。



ウルグアイ（優勝回数：2回）

2大会ぶりの出場を決めた南米の古豪。ここ数十年は優勝に程遠く、今大会もギリギリで本戦出場を決めた。



ドイツ（優勝回数：3回）

2006年のメンバーをベースに若手を加え、MFバラックがまとめあげる。しかし、選手の起用法にやや不安の声をのぞかせる。



ブラジル（優勝回数：5回）

南米を代表するサッカー王国。 南米予選もトップで通過し、好調を維持している。監督はJリーグ磐田でプレイしたドゥンガ。



フランス（優勝回数：1回）

ジダンの引退後にその穴を埋める核となる選手が現れず、プレーオフでやっと出場権を獲得するなど、欧州予選でも苦しんだ。

前作の『FIFA 10』からの主な改良点はどこ?

①**キーパーの挙動を改良**：ゴールの枠内に飛ばしたセンタリングに対してキーパーが反応するようになった。　②**トラップの方向が指定可能に**：選手の体が向いている方向以外にもトラップしたボールを落とせるようになった。トラップで任意の方向にボールを落せるようになったことで、攻撃の幅が広がるだろう。③**ノールックパスの速度変更**：体を向けている方向以外にパスを出した場合のパススピードが弱くなった。そのほか、改良点は100カ所近くにも！

PS3 Xbox 360

話題作CHECK



『TLAD』の主人公であるジョニーは、大手バイクギャング「ザ・ロスト」の副長でもある。彼とバイカー仲間達との絆は深く、集団で活動することも多い。また、バイクに乗りながら豪快に武器をぶっ放す姿も、ジョニーの特徴だ。

主人公 生粋のバイカー
ジョニー・クレビッツ

グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ

grand theft auto Episodes From Liberty City

全世界で爆発的ヒットを記録している、『グランド・セフト・オート（以下、GTA）』シリーズ。その最新作が、2つのエピソードを収録した形で日本に上陸。アメリカ最高かつ最悪の街、リバティーシティで巻き起こる物語に乗り遅れるな!!

グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ

2010年6月10日発売予定　¥6,090(税込)

PS3 / Xbox360		
ジャンル	ACT(ボーダレスアクション)	ACT
メーカー	発売元:Take Two Interactive Japan GK／開発元:Rockstar Games	協力
備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大16人)	対戦

ザ・ロスト・アンド・ダムド The Lost and Damned

バイクギャングの抗争勃発!!

ライバルギャング「エンジェル・オブ・デス」に停戦を呼びかけ、愛する組織とバイカー仲間達を守ろうとするジョニー。しかし、ジョニー達の総長・ビリーが更生施設から戻ってきたことにより、平穏な日々にピリオドが打たれ、再び壮絶な抗争が始まろうとしていた！

SYSTEM CHECK 仲間との協力・連携が重要!

「ザ・ロスト」のメンバーにはそれぞれ戦闘能力が設定され、ジョニーと一緒に戦いを経験することで能力が上がっていく。また、隊列走行中に現れるギャングバッジの上を走行すると、バイクの自動修理やプレイヤーの体力回復といった恩恵を得られる。このような集団行動が『TLAD』ではとても重要だ。



▲画面左上のゲージは、メンバーの戦闘能力を表す。経験を積んで能力が上がれば、ゲージも増加する。



味方と隊列を組め!

▲隊列を組んで走っているときは、近くのメンバーと会話をすることも可能。

KEY CHARACTER
ビリー・グレイ

バイクギャング「ザ・ロスト」のリバティーシティ支部長。チームの安泰を望むジョニーとは対照的に、暴力や自己破壊的な行為を好む性格をしている。



ジョニーとは盟友だったが……

▼ジョニーとビリーは盟友だが、近年は意見の違いから馬が合わなくなってきている。

多彩な乗り物を操って街中を疾走せよ!!



◀バイクだけでなく、レッカー車や警察の護送バスなど派手なドライブを味わえるものもある。



ショットガンが火を噴く!



▶ミッション「Angels of America」のワンシーン。この後、停戦は破られる…。アジトに逃げようとするライバルギャングのメンバーをバイクで追い、仕留めろ！

◀脅威的なパワーを誇る軍用ショットガンで、障害物を破壊！　大切なモノを守るためには、武器を持って立ち向かうことも必要だ。



ジョニー&ルイスはGUNS(武器)を

グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ



物語を揺るがす
キーキャラクター
の詳細も判明!





各エピソードのミッションや新情報をお届け

『ザ・ロスト・アンド・ダムド（以下、TLAD）』と『バラッド・オブ・ゲイ・トニー（以下、BOGT）』という、2つの対照的なタイトルを収録した本作。どちらも、元は『GTAIV』の新エピソードとして配信されたが、本作があれば『GTAIV』のソフトがなくてもプレイ可能だ。今回は、シリーズでおなじみのミッションや乗り物の情報をエピソードごとに紹介していこう。

夜の街を駆ける男 主人公 ルイス・ロペス

ドミニカ系アメリカ人のルイスは、トニー・プリンスのボディガード兼ビジネスパートナーを務める若者。借金を抱えたトニーに代わり、困りごとの解決に日夜精を出す。

バラッド・オブ・ゲイ・トニー THE BALLAD OF GAY TONY™

ボディガードの日々は大忙し!

リバティーシティの薄汚れた下層社会を描いた『TLAD』とは逆に、『BOGT』では華やかな上流社会が舞台。主人公のルイスは、その社会のなかでナイトクラブの帝王ゲイ・トニーの部下として活躍している。しかし、トニーが莫大な借金を抱えたことで、多数の債権者達が押し寄せるようになってしまった。金が人間を動かすナイトライフの住人のなかには、まっとうではない債権者も多く、ルイスはそうした連中からトニーを守り、身辺の事件に気を配らなければならない。



攻撃型ヘリコプターによる空中戦も!?
▲軍用ヘリコプター「Buzzard」が登場。ロケット弾と機銃を装備しており、空中戦では大いに活躍してくれるだろう。



盗みの対象は……なんと列車の車両!?
▲不動産業者のユスフという人物から、真昼間に列車の車両を盗み出す依頼を受けることに！



悪徳ブロガーをこらしめろ!
▲クラブの悪評を書き込んだブロガーをルイスがヘリ内で脅すが、勢い余って彼を外に投げ出してしまい……。

KEY CHARACTER トニー・プリンス

リバティーシティのクラブ帝国を築き上げ、その頂点に君臨する大人物。神経質な性格で、何か問題が起こるとすぐに薬物に頼ってしまうクセがある。



SYSTEM CHECK パラシュートを使ってクールに脱出!!

『GTA：サンアンドレス』で好評だったパラシュートが、『BOGT』にも登場。ミッションのなかにはパラシュートが必要な場面もあるという。主に高所での脱出手段として役立ちそうだが、スカイダイビングとしても楽しめるのが特徴だ。マークに向かってダイブするミニゲームもあり、こちらも期待大！



▲マルチプレイでもパラシュートを使った楽しみがある！



2つのナイトクラブを所有する経営者
▲「メゾネット9」というストレートなクラブと、「ヘラクレス」というゲイ専用クラブの2つを所有している。

手に街（リバティーシティ）の覇権を狙う



スーパーロボット大戦OGサーガ

魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL

『スパロボ』シリーズのスピンオフ作品として人気の本作。気になるシステムの続報をキャッチ！

『スパロボ OG』の人気ロボットが活躍する S・RPG

1996年にSFCで発売され、いまなおファンの間では名作と語り継がれているS・RPG『魔装機神』がDSで復活！　SFC版の楽しさはそのままに、より遊びやすく進化しているのが特徴だ。今回は、気になるシステム面を中心に、本作が持つ魅力の数々を紹介していこう！



◀戦闘アニメはすべて新規グラフィック！

スーパーロボット大戦OGサーガ **魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL**			
2010年5月27日発売	¥6,090(税込)		
DS	ジャンル	S·RPG	戦略
	メーカー	バンダイナムコゲームス	育成
	備考	プレイ人数:1人用	

初回封入特典 「OGクルセイド」の特製カードを手に入れろ！

本作の初回封入特典として用意されているのは、好評発売中の『スパロボOG』シリーズの世界観を再現したカードゲーム「OGクルセイド」用の特製カードだ。絵柄は、マサキがゲーム序盤で搭乗する魔装機のジャオーム。「特徴：ラ・ギアス」を持つキャラクターがセットされると多くの能力値がアップするという便利な特殊効果を持つユニットだ。



商品情報 「OGクルセイド」
●¥330(税込)　●全80種＋メタルパラレル8種

精霊に選ばれし者よ、動乱の地底（ラ・ギアス）を救え!!



風の魔装機神 サイバスター

風の高位精霊サイフィスと契約する風の魔装機神。フルカネルリ式永久機関をメイン動力に持ち、ほかの魔装機にはない高機動性を実現している。

マサキ・アンドー

地上からラ・ギアスに召喚された少年で、本作の主人公。スポーツ万能の熱血漢だが、三枚目を演じることが多い。極度の方向音痴。



プレシア・ゼノサキス

剣皇と称されるゼオルートの一人娘で、剣の腕だけでなく、高い魔力も持っている。マサキを兄のように慕う、かわいらしい一面も。



大地の魔装機神 ザムジード

大地の高位精霊ザムージュと契約する大地の魔装機神。機動性ではほかの魔装機神に劣るが、高い防御力と自己再生能力を持つ。



▶腕部には特殊な振動発生装置が装備されており、地震を引き起こせる。

ミオ・サスガ

地上から召喚され、ザムジードの操者に選ばれた少女。お笑い好きでおちゃらけていることが多いが、意外と精神年齢は高い。

森の魔装機 ディアブロ

大地の低位精霊である森の精霊ディアノスと契約する魔装機。砲撃支援を目的に作られた機体だったが、汎用性が高く、近接戦闘もこなせる。



▶優れた設計から、のちにディアブロの量産機も開発される。

新規描き下ろしの戦闘＆イベントグラフィックを多数追加！







◀戦闘アニメの一新に加え、SFC版にはなかったイベントグラフィックによる特殊な演出が新登場！

KEY WORD 魔装機とは
地底世界ラ・ギアスにあるラングラン王国が、予言で示された魔神に対抗するために開発した人型汎用兵器、それが魔装機だ。ラングランが誇る練金術の技術も多分に応用されており、この世界に存在する精霊と契約できた機体しか魔装機としては認められていない。

SYSTEM CHECK システム紹介

『スパロボ』らしさを継承しつつ、独自の魅力を生み出したシステムを紹介！

基本は『スパロボ』シリーズに見られるようなターン制で進行する本作。しかし、『スパロボ』シリーズにはない本作ならではの要素も多数盛り込まれている。ここでは、その一部を紹介していこう。

ウェポン・ランクアップ・システム

フル改造で武器が進化！

機体や武器を改造できるのは、『スパロボ』シリーズ伝統の要素。本作ではそれをベースに、一部の武器をフル改造することでより強力な別の武器へと強化できるシステムを採用している。武器の強化で、戦術の幅が広がっていく！





ディスカッターのフル改造で……

▲▶武器が進化することで、攻撃力が大幅にアップ。基本性能や戦闘アニメも変化する。

バニティリッパーにランクアップ!!



◀攻撃力のほか、命中率にもプラスの補正がかかることも。

ブーストナックル → フル改造 → 超振動拳



◀武器によっては、射程や弾数が上昇するものもある。

メガビームキャノン → フル改造 → クロスマッシャー

向きの概念

攻撃時の相手の向きによってダメージ量や命中率が変化！

本作では、攻撃時の敵の向きによって補正がかかるのも特徴の1つ。側面や背面からの攻撃なら、正面から攻撃したときよりも高いダメージが期待できる。さらに、敵の反撃時の命中率にも影響を与えるなど、重要な要素となる。



▶攻撃時はもちろん、防御時に側面や背面をとられないような陣形を作り出せるかも戦術のカギとなる。

いかに背面を狙うか？位置取りが重要となる戦術性が高いシステム！



背面からの攻撃
ダメージ＆命中率 1.5 倍!!
敵の反撃命中率 0.5 倍!!

側面からの攻撃
ダメージ＆命中率1.2倍！
敵の反撃命中率0.8倍！

前面からの攻撃
補正なし

プラーナ

パイロットの生体エネルギーが機体の性能を左右する！

プラーナとはパイロットの生体エネルギーのようなもので、その数値は搭乗機体のパラメータに影響を与える。なお、プラーナは一部の技を使用する際にも必要となる。

プラーナが機体に与える影響

最大HP	現在のプラーナの10倍を加算する
最大MG	現在のプラーナの1/2を加算する
装甲	現在のプラーナの5倍を加算する
移動力	現在のプラーナの1/32を加算する



◀ボーナスのようなもので、その影響はかなり大きい。

守護精霊の相性と格

魔装機が契約する守護精霊により攻撃力と防御力に補正がかかる





▲魔装機以外の機体は無属性となり、属性の影響を受けない。

魔装機には、それぞれ契約している守護精霊が存在する。その精霊の属性には強弱関係が設定されており、有利な属性ならば攻撃力や防御力に補正がかかる。また、精霊には「格」も存在しており、同じ属性でも格が上なら攻撃力にボーナスが加算され、有利に戦うことが可能だ。



シュウ・シラカワ

地上の軍事結社ディバイン・クルセイダーズのもとでグランゾンを開発した天才科学者。影のあるクールな人物で、常に冷静沈着。



◀シュウの右腕として暗躍するサフィーネと、その搭乗機ウィーゾル改。



▶胸のコアからエネルギーを放つ兵器・ワームスマッシャーが炸裂！

対異星人戦闘用アーマードモジュール グランゾン



対消滅エンジンを動力源に持つアーマードモジュール。機動力よりも火力、装甲を重視して製造された。内部には多くのブラックボックスが搭載されている。



▲自ら開発したグランゾンのテストパイロットも兼任している。

KEY WORD 魔装機神とは

魔装機のなかでも、高位と呼ばれる精霊と契約できた機体が魔装機神と呼ばれる。高位の精霊は風、炎、水、大地の4つしか存在しないため、魔装機神も4体しか存在しない。魔装機よりも高いポテンシャルを持つぶん、操者には高いプラーナが要求される。

『テイルズ オブ』シリーズ最新作!!

初代『なりきりダンジョン』

TALES OF PHANTASIA X テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン クロス

'00年にGBCで発売された、『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン（以下初代なりダン）』が生まれ変わって登場！　今号ではその情報をお届けするほか、シリーズ作のファンページもスタート!!

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）			
2010年発売予定	価格未定		
PSP	ジャンル	RPG（真実と向き合うRPG）	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1人	

いろいろな職業になりきる、元祖コスプレRPGが大復活!!

ファンの間では定評のあった初代『なりダン』が、満を持してPSPに登場する。『なりダン』シリーズといえば、主人公がコスチュームを着替える……いわゆる「コスプレ」をすることで、その衣装の能力を得る、というのが一番の特徴。今回は、そのコスチューム情報もバッチリ解説！

『なりダン』シリーズのポイント

- 主人公が"なりきり士"
- シリーズ作のキャラクターが登場
- コスチューム収集にハマる!

GBC版



◀GBC版。さまざまなダンジョンを探索しながら物語を進めていく。

セルフカバーで新作に!

WRITER'S COLUMN 初代『なりダン』の魅力アレコレ

初代『なりダン』は、'00年にGBCで発売され、知る人ぞ知る名作という感じだったんですが、10年ぶりにPSPで発売されることで、物語の素晴らしさや、ダンジョン攻略の奥深さを、また多くの人にわかってもらえる〜！　と嬉しいれいちんです。初代『なりダン』でもアツかったコスチューム集めはもちろん、どうセルフカバーされたのか、むっちゃ楽しみでしょうがないYO！　（れいちん）

旧作をプレイした人も、PSP版で初めて触れる人も大注目の内容!

外伝的な位置にある『なりダン』シリーズだが、初代『なりダン』に限っては、マザーシップタイトルである『テイルズ オブ ファンタジア（以下TOP）』の続編で、ナムコテイルズスタジオが制作をしている。ちなみに、セルフカバーされた今作『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（以下なりダンX）』も同様のほか、なんと戦闘が改良された『TOP』もまるごと1本の同じUMDに収録されているのだ（詳しくはP.231）！



緻密な2Dグラフィック!

◀GBCの画面写真と比べるまでもなく、すべてが新しく描き起こされている。2Dの『テイルズ オブ』ならではの、緻密で温かい雰囲気のグラフィックが美しい。



『TOP』の続編となるストーリー!

▶基本となる物語は初代『なりダン』と同じようだ。とはいえ、新キャラクターも登場し、より奥深いものとなっている。

テーマソングを唄うのは奥華子さん

『なりダンX』のテーマソングを担当するのは、キーボード弾き語りのシンガーソングライター、奥華子さん。本作のために書き下ろされた楽曲「ガラスの花」が、プレイヤーをゲームの世界へと誘う。



奥さんからのコメント

「本当にかけがえのないものに出会えた時に人は強く生きていける。不安や過去の悲しみを乗り越えて、これからの自分の道を探していこうとする前向きな気持ちを歌っています」



▲主人公＆クルールのデザインを手掛けたのは、人気漫画家の藤島康介氏。個性的なキャラクターにも要注目!

キャラクターデザインは藤島康介氏!



この双子が主人公

シリーズ作では初の双子・ディオ&メルが主人公。正反対の性格である2人を待ち受ける、大いなる運命とは……!?

のすべてが新しくなりPSPで登場!

PROLOGUE
プロローグ

アセリア歴4408年。双子、目覚める一!

物語の舞台は『TOP』で描かれた戦いから約100年後の世界。仲間を探すために世界をさまよい、生き倒れになっていた妖精・エトスは、ノルンという謎の女性に命を救われる。そして、彼女から双子の赤ん坊"ディオとメル"を託され、彼らの親代わりになるよう頼まれるのだった。その後、エトスはノルンの言葉通りに2人の子供を育てていき、毎日の生活のなかで、自分の孤独な心が満たされていくのを感じていた。

それから13年の歳月が流れた、アセリア歴4408年。エトスと双子の前に突如ノルンの遣い・アルベルトが現れ、ディオとメルが「なりきり士」であることを告げる。服を着替えることで、その服の職業の人間になりきれる能力を持つなりきり士。その能力に目覚めた双子を待つものとは……!?



▲ディオとメルは、安全な結界で守られた「エトスハウス」でエトスと共に暮らしている。



◀ある日、洋服ダンスの形をしたアルベルトが登場。事態は一変する。

新キャラクターが加わり、豪華声優陣がボイスを担当!

初代『なりダン』ではプレイヤーが赤ん坊のディオとメルを発見し、2人の親代わりになっていたが、『なりダンX』では妖精のエトスが双子の親代わりとして新たに登場。さらに、ノルンの遣いのアルベルトも新キャラクターとして見参! 妖精であるエトスの仲間は作中に登場するのか? また、ディオとソリが合わないらしいアルベルトはどんな活躍をするのか? 彼らの動向も気になるところ。ちなみに、各キャラクターのボイスを豪華声優陣が担当しているのも、『テイルズ オブ』作品ならでは! どんなおしゃべりが展開されるのか、期待大!!



エトス
CV:田村ゆかり

●年齢:? 身長:30cm 体重:1.5kg

自分のことを、古代妖精の生き残りだと信じている。双子に対しては超過保護で、外の世界は危険だと言って、2人を家から出さなかった。一人称は「ぼく」。

「ディオとメルはぼくの可愛い双子だもん。」



ディオ
CV:斉賀みつき

●年齢:13歳 身長:149㎝ 体重:39kg

天真爛漫で好奇心旺盛な男の子。外の世界に興味を募らせており、たびたびエトスハウスを脱走して、周りの森を冒険している。いざという時でもくじけず、前向きに対処する。

「全然だいじょーぶだって。なんとかなるって!」







アルベルト
CV:龍田直樹

●年齢:? 身長:? 体重:?

ノルンの遣いのコスチュームケース(タンス)で、2人の衣装を体内に収納している。口、性格ともに悪いが、メルのことがお気に入りで「メルメル」と呼ぶ。

「はっはっはぁ～ん、このアルベルト様の格好良さに見とれてるんだべな?」



▲活発なディオ。危機に陥ってもその状況を楽しんでしまうところがある。

STORY ストーリー 困っている人を助けるために冒険へ出発！

ある日、突然現れたアルベルトにより、自分たちが「なりきり士」だと知ったディオとメルは、その能力を使い困っている人を助ける、という使命があることを知らされる。生まれ育ったエトスハウスを後にし、困っている人を探すことにした双子。そうして最初に行き着いたのが、貧しい人々が集まってできたというヴァルハラ町。なかなか困っている人を見つけられないなか、突如町に魔物が現れ、緑色の生き物を襲っている場面に遭遇！ 魔物を追い払うと、緑色の生き物が一緒について行きたい素振りを見せる。2人はその生き物にクルールと名付け、一緒に冒険することに……。



▶ただならぬ深刻さが伝わってくるシーン。ディオが殺してしまったものとはいったい……!?

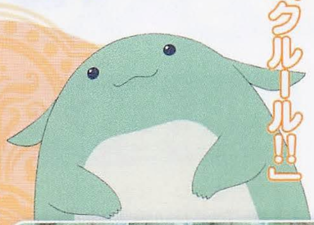
◀冒険を進めていくうちに、双子の行く先々でさまざまな事件が勃発する。なりきり士の力を発揮して解決しよう！



クルール

CV:?????

●年齢：？　身長：？　体重：？



クルールと鳴く、正体不明の謎の生物。虫などの小さな動くものに敏感で、エトスにじゃれつくことがある。なお、戦闘能力はカワイイ見かけながら高い。



▶魔物からクルールを救ったディオとメル。正体不明だが敵意がないと判断したディオたちは、クルールを仲間に加える。戦闘での活躍に期待！

早くも『テイルズ オブ ファンタジア』の人気キャラクターと道中で遭遇!!

『なりダン』シリーズの嬉しいところは、おなじみの人気キャラが登場するところ。現在のところ『TOP』のクレス、ミント、アーチェの存在が明らかになっている。なお、アーチェとは、ヴァルハラ町で起こった「魔女の暴走事件」の原因を突き止めるために訪れた、きらめきの塔で出会うことになる。アーチェから時空を渡ることのできる不思議な絵をもらい、双子は事件を解決するために過去の世界へ。そこで、クレスとミントに遭遇するのだ。



▶100年前に魔王を倒した、伝説の勇者と語り継がれているアーチェとご対面♪



夢の競演が実現!

◀アーチェの協力によって過去の世界へ行き、クレスやミントと出会う双子。クレスたちと協力し、事件を解決していく。



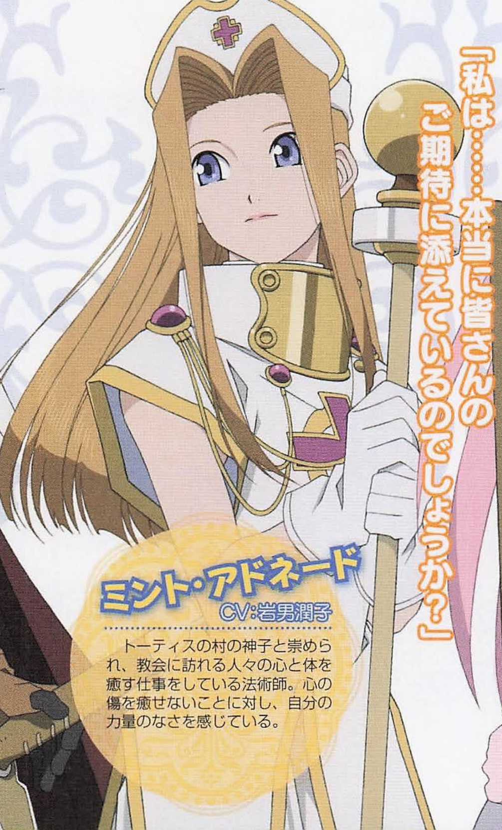
▶クレスとミントが2人だけで語るシーンも。1年半前に、いったい何があったのだろうか？



クレス・アルベイン

CV:草尾毅

魔王・ダオスを倒したことで英雄として祭り上げられており、何かと忙しい日々を送っている。また、自分が英雄と呼ばれることに違和感を感じている。



ミント・アドネード

CV:岩男潤子

トーティスの村の神子と崇められ、教会に訪れる人々の心と体を癒す仕事をしている法術師。心の傷を癒せないことに対し、自分の力量のなさを感じている。



アーチェ・クライン

CV:かないみか

きらめきの塔に住むイタズラ好きの魔女として人々の間で噂になっており、服の色から「ブライトローズ」と呼ばれている。喜怒哀楽が激しく人懐っこい性格。

BATTLE バトル

なりきり士ならではのユニークなシステムと白熱の戦闘！

本作の戦闘はPS2版『テイルズ オブ デスティニー』などから正統進化したX ARTS AERIAL-LMBS（※／以下XAR－LMBS）を搭載。空中でのコンボをより爽快にキメるために、多くの技にさまざまな効果を持たせている。例えば打ち上げ専用の技で敵を空中に打ち上げて、さらに空中でコンボを続けることも可能だ。また、2キャラを同時操作できる「チェインパートナー」システムもある。

※クロスアーツエアーリアル・リニアモーションバトルシステム

XAR－LMBSはここがスゴイ！

- ●多くの技に「通常・打ち上げ・叩きつけ」といった効果がついている
- ●2人のキャラを同時操作可能

空中でのコンボがアツい！

▶一度空中に打ち上げた敵に対し、さらに空中で追い打ちしてコンボを繋げられるのが爽快！





◀感情の変化で変動する「エモーショナルブレイブゲージ」の存在も明らかに！　秘奥義の発動と関係があるのだろうか？

コスチュームをチェンジして、さまざまな職業になりきって戦おう！

なりきり士であるディオとメルは、コスチュームを着替えることによって、装備できる武器や攻撃方法などが変化する。例えば、直接攻撃をメインにしたいならディオの場合「侍」のコスチュームにチェンジ。メルを術メインで戦わせたいなら「魔女っ娘」の衣装を装備する、といったように、状況に合わせて着替えていこう。なお、コスチュームは本作にあたってすべて新規作成されており、物語を進めることで新たなものが手に入る。

ディオ

忍

巨大な手裏剣を投げつける「影閃手裏」などの技を使う。接近戦では短剣で攻撃。



精霊使い

精霊と心を通わせ、強力な術が使えるコスチューム。通常攻撃では、分厚い本を振り回す。



侍

侍らしく着物がコスチューム。刀による直接攻撃、「霜月連斬」などを得意とする。



ハンター

ボウガンが武器で、後方からの遠距離攻撃が得意。「凍牙」といった技を使える。



メル

魔女っ娘

ホウキに乗って空中を移動できるコスチューム。名前の通り、術を使った攻撃がメイン。



格闘家

自らの肉体を武器にして、接近戦で戦うことに適している。多彩な蹴り技がポイント。



騎士

仲間を守ることに特化したコスチューム。「魔神剣」といったおなじみの技も使える。



ナース

HPや状態回復などのサポート術ならおまかせあれ。直接攻撃は、巨大な注射器を使用!?



メル

CV：阿澄佳奈

●年齢：13歳 身長：148cm 体重：35kg

ディオとは正反対の現実的でしっかりしたマジメな少女。無軌道なディオをしっかり見張り、時にはなだめたりもする抑え役。状況を冷静に判断して行動する。



◀ディオとは双子なのに凸凹コンビ。気苦労が絶えなそうだ……。



「危ないから家を離れるなって、いつも言ってるでしょ。」

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

『テイルズ オブ』シリーズのさまざまな情報を発信するファンページがスタート！　ゲームから周辺情報までお届けします!!

Vol.1

今月のトピック

- 『テイルズ オブ ファンタジア』の歴史と魅力に迫る！
- 劇場版『テイルズ オブ ヴェスペリア』Blu-ray、DVD、UMD化情報

GAME ▶ゲーム　記念すべきシリーズの原点『テイルズ オブ ファンタジア』

TALES OF PHANTASIA®

毎号シリーズ作を順番に掘り下げて紹介していく予定のこのコーナー。第1回目は『なりダンX』に『クロスエディション』が収録されている、『TOP』を特集しちゃいます！　今ではシリーズ作ですっかりおなじみの藤島康介氏によるキャラクターですが、そのさきがけが『TOP』でした。

約10年に渡って最も多くのハードに移植され、OVA化も果たした不朽の名作!!

今から約15年前にSFCで発売され、ROMカセットでありながらオープニングテーマが収録されていたことで、当時「歌うRPG」とも呼ばれていた『TOP』。以降、PS、GBA、PSPと移植され、いまだにその人気は衰えることがありません。'04年には「テイルズ オブ ファンタジア THE ANIMATION」としてOVA化も実現！　全4巻でゲーム中の宿敵・ダオスとの戦いが描かれていました。



◀▼PS版でシリーズ初の「フェイスチャット」を搭載。PSP版では『フルボイスエディション』となり、すべてのセリフがフルボイスに！



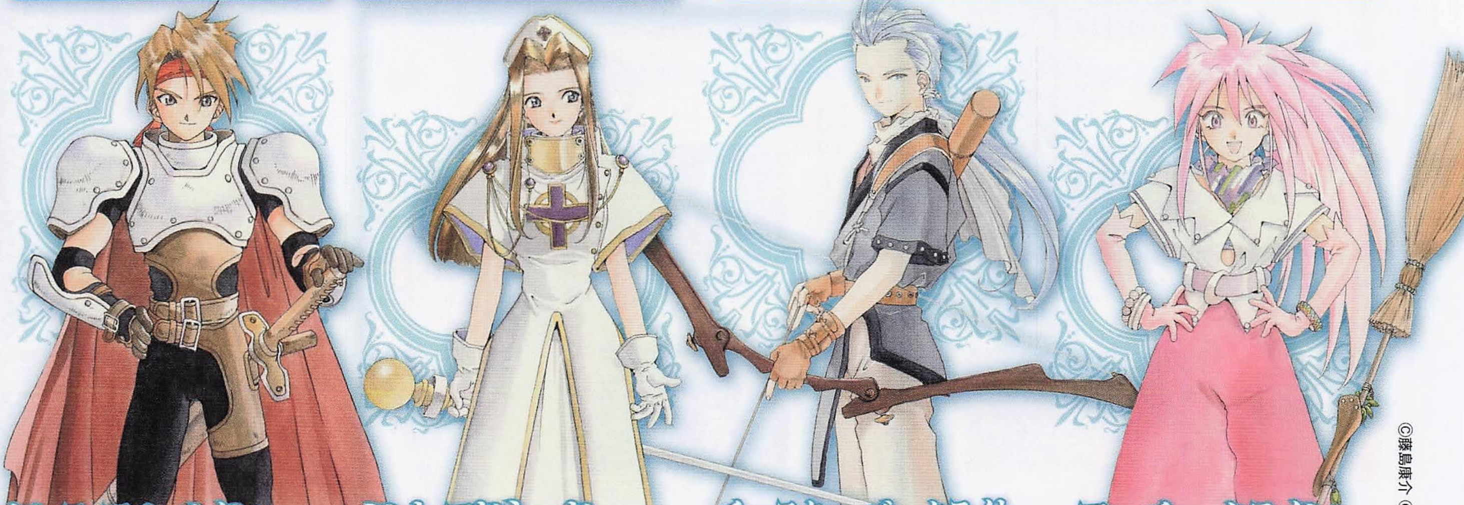
～『TOP』の歴史～

SFC　1995年12月15日発売
48Mbitのロムカートリッジで発売。ミントの声はこおろぎさとみさん、テーマソングは吉田由香里さんが担当していた。LMBSはここで既に搭載されている。

PS　1998年12月23日発売
オープニングアニメと藤林すずが追加されたほか、「料理」システムと「フェイスチャット」が搭載される。戦闘もプログレッシブLMBSに進化。

GBA　2003年8月1日発売
PS版で新たに加わった「モンスター図鑑」と「コレクター図鑑」を採用。サブキャラクターであるブラムバルドとアーシアのイラストも初公開された。

PSP　2006年9月7日発売
セリフがすべてフルボイスに。グラフィックを全面的に描き直し、戦闘時のキャラクターが3頭身に変化。さらに、「グレードショップ」を追加。



クレス・アルベイン
CV:草尾毅
●年齢:17歳　身長:170cm　体重59kg

アルベイン流の剣技を得意とする剣士。だが、基本的に争いは好まない優しい性格。礼儀正しくまっすぐな性格をした好青年だが、鈍感で奥手なところがタマにキズ。

WRITER'S COMMENT
個性的な仲間達が多いので、存在感が薄くなることも（笑）。でも、彼が発したダジャレ「ダオスをだおす（倒す）！」は名言。

ミント・アドネード
CV:岩男潤子
●年齢:18歳　身長:162cm　体重:42kg

母親と同じく、聖なる力で人々を癒す法術師。穏やかで温和な性格ゆえに、自らが前に出ることが苦手。そのため、密かに慕っているクレスにその想いを告げられずにいる。

WRITER'S COMMENT
ミントはみんなの優しいお姉さん的な癒し系の女性。彼女とクレスのもどかしくて甘酸っぱい恋愛模様は、た…たまらんです……！

チェスター・バークライト
CV:伊藤健太郎
●年齢:17歳　身長175cm　体重62kg

クレスの幼なじみにして親友。皮肉屋なところがあり、自分の気持ちとはウラハラに憎まれ口を叩いてしまうこともしばしば。アーチェとしょっちゅうケンカをしている。

WRITER'S COMMENT
夜中に密かに弓の練習をしたり、アーチェへの暴言をこっそり反省したりと、なかなかカワイイところがあるんですよー♥

アーチェ・クライン
CV:かないみか
●年齢:17歳　身長:157cm　体重:（自称）39kg

魔術が得意なおてんばハーフエルフ。パーティ内のムードメーカー兼トラブルメーカー的な存在。いつも明るくて元気だが、思ったことをすぐに口に出すのが困りもの。

WRITER'S COMMENT
チェスターとなんだかんだ言っていいムードのアーチェ。実は彼女、ある意味大人の女性だったりします。その意外性にドッキリ！

ライターれいちんの『TOP』の思ひ出
私が初めて『TOP』に触れたのはSFC版。まず、「SFCなのにテーマソングがある！」ってことにえらく驚きまんた。あと、アクション性の高い戦闘。SFC版の敵は強くて、一撃で死んだ記憶もチラホラ。でも、そんなところが逆に斬新だったんですよねー。それから、PS版をプレイしてオープニングムービー&フェイスチャットに感動。いつもマジメなクレスが伝説のダジャレを言ったときはリアルで麦茶吹きました。

STORY 現在・過去・未来と時間を超えて魔王・ダオスに挑む!

主人公のクレスとその幼なじみのチェスターが、ある日狩りに出かけて村に戻ってみると、なんとそこは廃墟と化していました。その首謀者がよみがえった魔王・ダオスだと知ったクレスたちは、「妥当ダオス」を胸に冒険に出発。途中、幽閉されているヒロインのミントを救い、それがきっかけでモリスンという男と出会った彼らは、ダオスが時間を自由に行き来できる存在だと知ります。そして、モリスンの力を借り、ダオスのいる過去へと向かう一行。その後も、時間移動を続けるダオスを追い、クラースやアーチェたちを仲間に加えて彼らの旅は続きます。そして、やがてダオスの驚くべき真の目的が明らかに……。

▶ダオスの手下によって殺されてしまう、クレスの両親やチェスターの妹。彼らはこの時、ダオスに復讐することを誓い、時間を超えた冒険を繰り広げることになる。





◀カタブツのクラースや何事にも物おじしないアーチェなど、個性豊かな仲間たちの言動も魅力的。冒険のなかで変化していく人間関係も要注目！



ダオス
CV:森川智之

過去にクレスの母たちによって封印されたが、再び復活。何かの目的のために、クレスたちの星を滅ぼそうとする。

『TOP クロスエディション』は ここがスゴイ!! 戦闘がノンストップのLMBSに進化!さらに新システムを追加!!

ここでは『なりダンX』に収録されている『TOP クロスエディション』の進化した戦闘システムを紹介。下の囲みにあるように、術の同時発動が可能になったりと、よりテンポよくスピーディーに戦いを楽しむことができる。さらに、「パッシングスルー」などの3種類の「ステップ」を取り入れたことにより、相手の懐に入って攻撃したり、逆に敵からの攻撃を回避しやすくなったのだ。また、従来は「テクニカルリング」を入手するまで選択できなかったマニュアル操作が、ゲーム開始時からできるので、上級者はすべての操作を自分で行ってみよう。

パワーアップしたポイント

- ●術の同時発動が可能になった
- ●通常攻撃が3段階まで繋がるようになった
- ●戦闘時の移動速度が2倍になった
- ●敵の背後にまわり込めるパッシングスルーを追加
- ●□ボタン＋方向キーの前後で3種類のステップができるようになった
- ●戦闘参加メンバー全員の術技のショートカットを設定可能

キャラクターのグラフィックを一新!

▶戦闘時のキャラクターのグラフィックを新たに描き起こし！ PSPの画面でも表情がよく分かる。





◀ご覧のように、術技を発動したときのエフェクトがさらにド派手になった。爽快感&迫力バツグンだ!!

パッシングスルーで敵の背後へ

▶敵と隣接した状態で、敵がいる方向にステップをすると、その敵をすり抜けて背後に回り込むことができるパッシングスルー。重宝しそうだ。





クラース・F・レスター
CV:井上和彦
●年齢:29歳　身長:176cm　体重:62kg

人間は使うことができない魔術にあこがれており、魔術が使えるエルフに羨望と劣等感を抱いている。召喚術の研究に没頭しており、ついには努力でそれを身に付けた。

WRITER'S COMMENT
クラースの身の回りのお世話をしている助手のミラルドは、まさに姉さん女房のよう。尻に敷かれているクラースはユカイです。



藤林すず
CV:川田妙子
●年齢:11歳　身長:135cm　体重:28kg

忍びの隠れ里出身のくノ一。頭領の祖父を持ち、幼いながらも感情を押し殺し、常に忍びとしてあるべきと思っている。そのため、本来は素直な性格だが感情表現が苦手。

WRITER'S COMMENT
仲間たちとの会話などで、ふいにのぞかせる11歳の素顔にキュンときます。あるシーンのセリフ「すずはもう泣きません」にホロリ。



ブラムバルド
CV:稲田徹
●年齢:?歳　身長:180cm　体重:?kg

GBA版で新たに描き起こされたキャラクター。アーチェの母親が住んでいる、水鏡の森にあるエルフ族の集落の若き族長。弓と魔術の両方に秀でている。

WRITER'S COMMENT
これまでドット絵でしか見たことがなかったブラムバルドが、こんなにイケメンだったとは思いませんでした。あ、ヨダレが……。



アーシア
●年齢:?歳　身長:166cm　体重:?kg

ブラムバルドと同じく、GBA版で描き起こされたキャラ。天才彫刻家で、究極の精神集中から生まれるノミさばきは、本物を超える「本物」を作り出してしまうらしい。

WRITER'S COMMENT
イケメン・ブラムバルドの想い人です。GBA版の追加イベントでは、アーチェを石化させて、彫像に変えてしまいました。ぎゃぼ。

ライターH・Oの『TOP』の思ひ出

れいちんさんと同じく初『TOP』はSFC版ですが、やり込んだのはPS版だったりします。そんな名作で思い出深い要素といえば、テーマソングの「夢は終わらない ～こぼれ落ちる時の雫～」。SFC版バージョンもよかったけれども、個人的にはPS版のほうが好み。なにせ“藤島テイルズオブ”初のアニメと一緒に見たことで、鮮明に印象に残っているから。今でもよく聴くシリーズのベストソングの1つです。

PSP ANIME ▶アニメ

劇場版『テイルズ オブ ヴェスペリア』を家で楽しめる!

Tales of Vesperia
テイルズ オブ ヴェスペリア
～ The First Strike ～

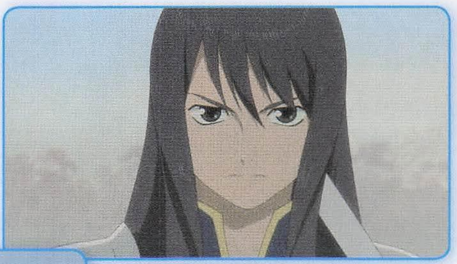
'09年にシリーズ初の劇場版アニメーションとして公開され、好評を博した『テイルズ オブ ヴェスペリア～The First Strike～』。この作品を早くもBlu-ray&DVD&UMDで観ることができます！　劇場で観られなかった人はもちろん、すでに観た方でも、初回特典や映像特典などが充実しているので、ぜひチェックしてみてください！　劇場版のキャラデザインを担当した、松竹徳幸氏による描き下ろしジャケットが目印ですよー★



ゲームでは語られなかった物語がアニメーションで鮮やかに描かれる―!

劇場版で描かれるのはゲームより前の、主人公・ユーリがまだ騎士団に所属していたころのエピソード。生真面目で融通の効かない幼なじみのフレンと時に衝突しながらも、騎士団員として任務を全うするユーリ。しかし、とある陰謀の潮流が騎士団を、そして帝都までをも巻き込んでいきます……。

この映画の見どころはストーリーはもちろんですが、後にゲームで仲間となるキャラクターたちの姿。ヒロインのエステルや天才魔導少女のリタ、うさんくさい風来坊のレイヴンも登場するので、要チェックですよ！









ハイクオリティな映像
アニメーション制作は、あのプロダクションI.G。クオリティの高い美しい映像がじっくり見られる！

DATA

■発売日：2010年5月28日　■メディア：Blu-ray、DVD、UMD
■公式サイト：http://www.tov-movie.net/

特　典

- 初回特典:ダウンロードコンテンツ(Blu-rayのみ)　※ダウンロードに必要なプロダクトコードの入ったチケットを封入。
  - ▶PS3版『TOV』用着せ替えつき衣装称号(2種)
    - ・ユーリ用なりきりコスチューム(フェドロック隊制服　軽装ver.)
    - ・エステル用なりきりコスチューム(フェドロック隊制服　ヒスカ・シャスティルver.)
- 映像特典1:ピクチャーサウンド(Blu-rayとDVDのみ)
- 映像特典2:宣伝用映像集
- 封入特典:特製ブックレット(Blu-rayとDVDのみ)
- 音声特典:オーディオコメンタリー　出演:鳥海浩輔、宮野真守、樋口義人(Blu-rayとDVDのみ)

CHECK 初回特典のユーリ&エステルのなりきり衣装をちょりっと公開!

Blu-ray版の初回特典には、PS3版『テイルズ オブ ヴェスペリア』用の、ユーリとエステルのなりきり衣装のプロダクトコードを封入！　2人がフェドロック隊制服を着た、なりきりコスチュームが入手できます。かなりレアな衣装なので、PS3版を持っている人は、Blu-ray版を購入するといいかも。



▲エステルのフェドロック隊制服は、劇場版に登場したヒスカ&シャステルバージョン。ちなみに、エステルはこの制服を一度着てみたかったらしい。

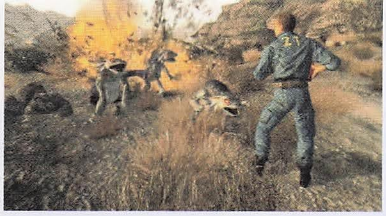


◀ユーリのなりきりコスチュームは、フェドロック隊制服の軽装バージョン。こうして2人で並んでいると、本当に騎士団に所属しているように見える。

次号から新たな企画もスタート!?

ついにスタートした『テイルズ オブ』クロニクル。次回は『テイルズ オブ デスティニー』を特集します！　さらに、気になるアノ人が登場しちゃうかも……!?　お楽しみに！







新作 PREVIEW

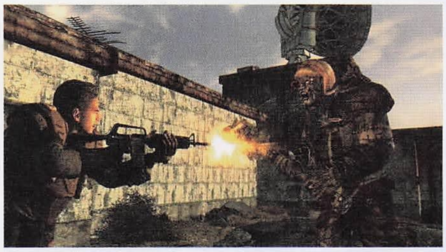
今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃していないか、ココでチェック!!

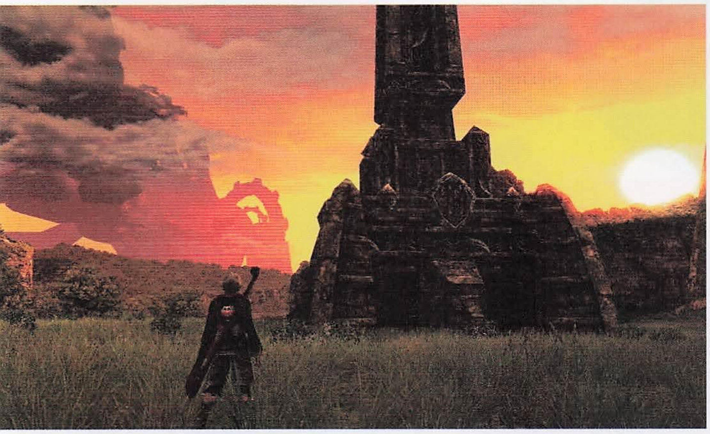
















ほか、18タイトル

Wii スーパーマリオギャラクシー2

2010年5月27日発売	¥5,800(税込)		ACT
ジャンル ACT(3Dアクション)	メーカー 任天堂		備考 プレイ人数:1～2人

マリオが再び宇宙を大冒険! 今作はヨッシーがパートナー!!

重力を生かしたアクションを駆使して、さまざまな特徴を持った星々を冒険していく『マリオギャラクシー』の第2弾がついに登場!! 壁や天井を歩ける仕掛けや、逆さになって星の裏側まで歩いていける小さな惑星のコースなど、まさに360度がフィールドになっている！ ストーリーは前作の続きではなく、まったく別の物語となっているため、前作をプレイしていない人でも楽しめる。さらに今作には、念願のヨッシーも登場！ ふんばりジャンプなどの通常アクションに加えて変身アクションも可能となり、マリオの冒険をサポートしてくれる！

重力を生かした多彩なアクション！





◀▲球体の地形を逆さまになって走るなど、重力を生かしたマリオのアクションは多彩。星にあるパワースターを集めれば、新たな星に旅立てる。謎解きや仕掛けは、前作よりも難解になっている。

変身ヨッシーがマリオをサポート!

前作には登場しなかったヨッシーが、今作ではなんと変身能力を身に付けてマリオとともに宇宙を冒険！ 変身するのはマリオだけではないとばかりに、さまざまなアクションでマリオの冒険をサポートしてくれる。変身の種類や能力の詳細など、その多くはまだ明かされていないが、現時点では3つの変身能力が判明。その内容に迫ろう！



バルーンヨッシー



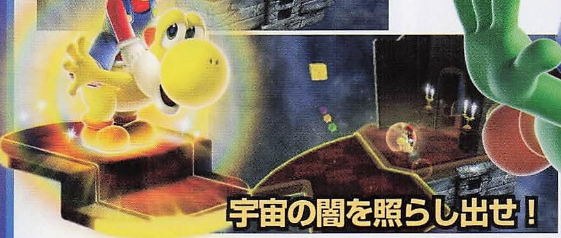
高所はおまかせ！

▶勢いよく空気を吐き出しながら、一定時間上昇することができる変身アクション。通常のジャンプでは届かない足場に上るときに利用できそうだ。

ライトヨッシー



◀▼体を光らせることで、隠された道を見つけ出すことができる。左の写真に変身アイテムらしき物が写っているが、その真相は!?



宇宙の闇を照らし出せ！

ダッシュヨッシー

素早く移動！





▲通常よりも速いスピードで移動することができる。まだその能力の詳細は不明だが、スピードを利用して坂道を駆け上ったり、水面を走ったりすることができるかも!?

新アイテム「ドリル」で星の裏まで掘り進め!



変身アイテムとは種類の異なる新アイテム「ドリル」の存在が判明！ ドリルを取って地中に潜り、そのまま掘り進むことで星の裏側まで瞬時に移動することができる。これを使えば、惑星での移動がぐっと楽になりそうだ！



▲Wiiリモコンを振ることでドリルが回転し、地中に潜れる。ドリルを使ったボス戦もあるようだ。

STORY



大量のスターピースがキノコ王国に降り注ぐ、100年に1度の季節。マリオはピーチ姫の招待で城に向かう途中、迷子の星の子と出会う。そしてマリオが星の子とともに城へ向かうと、そこには城を襲うクッパの姿があった。スターの力を手に入れたクッパにさらわれたピーチ姫を救うため、マリオはチコとともに銀河へと旅立つ！



アシストチコで2人協力プレイ!



いろいろな場所で出会うチコ達は、さまざまな場面でマリオを手助けしてくれる存在。チコ達はマリオをアシストする2Pキャラクターとしても使用できる。子供がマリオを使ってプレイして、親がチコを使ってその手助けする、という遊び方もできそうだ。



◀遠くにあるコインやアイテムを取ってきて、マリオに渡すことができる。



▶自らスピンして敵に体当たりすることで、動きを止めたり倒したりできる。

PS3 Xbox360

Fallout: New Vegas

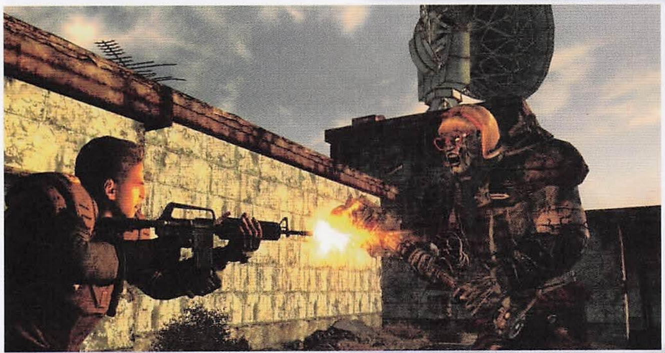
2010年秋発売予定	価格未定	SF 冒険 育成
ジャンル RPG	メーカー 発売元:ベゼスダ・ソフトワークス/開発元:Obsidian Entertainment	備考 プレイ人数:1人用

自由度は∞(無限大)! あの『Fallout』が新たな舞台で登場!!

プレイヤーの選択によって、英雄にも極悪人にもなれるオープンワールド型RPG『Fallout』シリーズ。本シリーズの最新作『Fallout: New Vegas』がPS3とXbox 360で登場だ!! 今回の舞台は核の被害から逃れた地域"New Vegas"。この地でプレイヤーは何を体験するのか……。今回は、このNew Vegasと基本となるシステムを紹介する。

超ド級RPG『Fallout』とは

キャラクターを自分好みに自由にカスタマイズできることや、自由度の高さから人気を博している『Fallout』。2008年に発売された『Fallout 3』では、広大なフィールドとダークで荒廃した特徴的な世界観が人気のポイント。なお、『3』は発売週に全世界で約470万本の出荷本数を記録している。



◀敵は人間だけじゃない。実験によって作り出された「スーパーミュータント」とも戦うことに。

3つの勢力が争い続ける街 New Vegas

本作は「ラスベガス」をモチーフにした街、"New Vegas"が舞台となる。核の被害により、放射能に汚染されていた前作とは異なり、New Vegasは放射能まみれではないようだ。主人公は重要な荷物を運んでいる途中で謎の集団に襲われ、荷物を奪い取られてしまう。主人公を襲った集団とはいったい……。



◀ときには自分の身を守りながら、この過酷な世界を生き抜いて行こう。



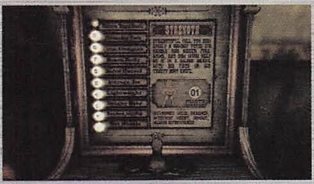
▶New Vegasの全体像。もちろん世界はここだけではない!?

荒れ果てた『Fallout』の世界で生き抜いて行くための3つの SYSTEM

ここでは、『Fallout』の特徴である3つのゲームシステムを紹介していく。これらのシステムを活用することで、自分の好みのキャラクターに成長させたり、前作からさらに1歩踏み込んだ仲間との冒険を楽しんだり、コマンド式RPGライクな的確な戦闘を行うことができる。

成長 好みのキャラクターに育てられる「S.P.E.C.I.A.L.」

キャラクターに設定されている各パラメータ(筋力や持久力、運など)を頭文字で表しているのが基本能力の「S.P.E.C.I.A.L.」。これらの数値の変動により、取得できる特殊技能「スキル」の方向性や、レベルアップごとに1つずつ習得が可能な特殊能力「PERKS」の種類が変わる。



◀STRENGTHを上げれば、近接攻撃ダメージなどが変化。

仲間 より細かく仲間に命令が出せる「Vault-Tec's new Companion Wheel」

前作では、仲間がいる場合に敵が近くにいると、仲間が勝手に戦闘を開始し、挙句の果てに倒されてしまうなんてことがあった。しかし、本作では新たに搭載された「Vault-Tec's new Companion Wheel」により、細かい命令がすぐにその場でできるようになった。



◀円状に置かれた各命令から、仲間に素早く指示を送ることが可能に。

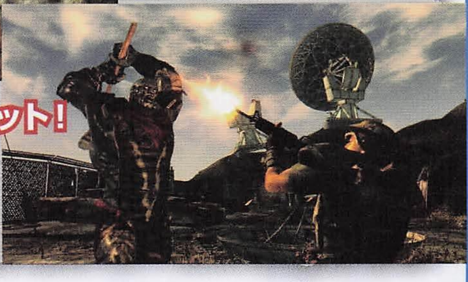
戦闘 時間を止めてピンポイントに攻撃できる「V.A.T.S.」

アクションポイント(AP)を消費して戦闘中に時間を止め、敵の部位をピンポイントで攻撃できる「V.A.T.S.」。本作はFPSのような視点と攻撃方法を持つため、アクションが苦手な人には難しく思えるが、このV.A.T.S.を使うことで、まるでコマンド式RPGのように戦える。APは自動で回復していくので、逃げ回りながら戦えば、戦闘をさらに有利に進めることができる。



◀攻撃が当たる面積が大きいほど命中率も高い。また、敵に接近すると部位への命中率が上がっていく。なお、近接武器でもV.A.T.S.は有効だが、その場合はなるべく近づく必要がある。

頭を選択すれば手軽にヘッドショット!



▶当たるとダメージが大きいのは、もちろん頭部。そのほか、足を攻撃すれば移動速度が遅くなり、武器を攻撃すれば、相手の攻撃が弱くなるなどの効果もある。

Xenoblade ゼノブレイド

Wii ゼノブレイド

2010年6月10日発売	¥6,800(税込)	SF 冒険 育成
ジャンル RPG	メーカー 発売元:任天堂／開発元:モノリスソフト	備考 プレイ人数:1人用

モノリスソフトが手がける超本格RPG! その世界観とキャラクターに注目!!

『ゼノサーガ』シリーズなど、物語の深いテーマ性と魅力的な世界観で多くのファンを獲得しているモノリスソフトの高橋哲哉氏が、Wiiで本格RPGを制作！ 舞台となるのは、差し違えたまま眠りについた2柱の神の体の上に栄えた世界"神の骸"。ファンタジックなこの世界で、成長と創造をテーマにした壮大なストーリーが描かれる。今回は、その独特な世界観やメインキャラクターなど、ゲームの基本的な情報をお伝えしよう。





▲▶システムの詳細はまだ不明だが、バトルは3人パーティでの正統派のコマンドバトルになるようだ。まさにWii待望の本格ファンタジーＲＰＧの登場といえる。

World

人の神と機械の神の朽ちた体が冒険の舞台となる壮大な世界!

人類の神である「巨神」と、機械の神である「機神」。世界に突然現れ、己のすべてをかけて戦ったその2柱の神は、やがて差し違える形で眠りにつき、骸（むくろ）となった。物語は、その巨神の朽ちた体を大地にした世界で展開していく。巨神の体の上で暮らす人類・ホムス族と、機神の尖兵である機神兵との戦いを背景に、主人公の青年・シュルクがたどった戦いの旅が描かれる。



▲突然現れ、戦った2柱の神。その最期は、互いの力を振り絞った一閃に賭けた相打ちだった。やがて、その巨体を大地として生命が誕生。それがこの世界の人類·ホムス族だ。

▼機神兵の強固な装甲をたやすく引き裂く神剣モナド。しかし、その剣は使用者に大きな負担をかけるため、扱える者はホムス族の英雄・ダンバンただ1人だった……。

Prologue プロローグ

巨神の骸で暮らすホムス族は、ある日、機神の骸から現れた機械生命体達の侵攻を受ける。ホムス族は抵抗するも、圧倒的な戦力差を前に、徐々に戦況は悪化していった。そんななか、1人の英雄が現れ、機神兵を退ける。その手には、機械をたやすく切り裂く神剣モナドがあった……。

Character

個性的なキャラクターが織りなす成長のドラマ!

本作には、数多くの個性的なキャラクター達が登場し、物語をドラマチックに彩ってくれる。ここでは主人公のシュルクをはじめとするメインキャラクターの5人を紹介。人類と機神兵が戦うこの世界で、彼らがどのように行動し、どのように成長していくのか注目したい。



「モナドか——いつか、あの力の秘密、解き明かしてみたいな」

「家で心配してるより、横で戦ってるほうが安心だもん」

「退かなきゃ死ぬが、退けば未来はつかめない」

「いい目してるぜ、あんちゃん。さぁて、戦だぜ？」

「死んじまっちゃ冗談にもなんねぇぜ」

Dikson ディクソン
CV：小山剛志
孤児だったシュルクを見守ってきた男。年長者として、みなに慕われる。ダンバンとは古くからの戦友。

Shulk シュルク
CV：浅沼晋太郎
端正な顔立ちをした、一見学者肌の青年。親友のラインとともに、故郷を襲撃した機神兵を倒す旅に出る。

Fiorung フィオルン
CV：中尾衣里
明るく快活で、面倒見のいいダンバンの妹。シュルクとは幼なじみで、彼に淡い恋心を抱いている。

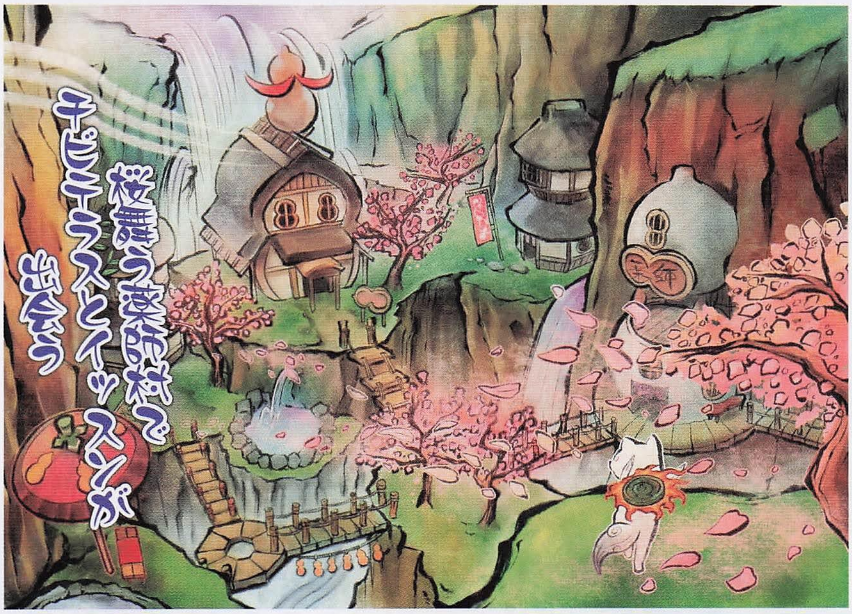
Dunban ダンバン
CV：堀川りょう
神剣モナドを振るって機神兵と戦うホムス族の英雄。一年前の戦いで負傷し、現在は療養中だ。

Mumca ムムカ
CV：若本規夫
かつてダンバンと、神剣モナドの使用者としての座を争った過去を持つ男。狡猾だが、腕の立つ戦士だ。



DS 大神伝 ～小さき太陽～

2010年発売予定	未定		ACT 謎解 歴史
ジャンル	A·AVG	メーカー カプコン	備考 プレイ人数:未定



日本画と3Dが融合した美しいグラフィックと、温かみのある物語で話題となった『大神』。その続編となる『大神伝』がDSで登場！　本作は『大神』の主人公アマテラスがナカツクニを救ってから数カ月後の世界が舞台となる。 今回は、アマテラスの子・チビテラスが、アマテラスの相棒であるイッスンと出会うきっかけとなった、　旅の始まりの地「薬師村」を紹介する。また、新たに明らかになった薬師村で行われる「筆しらべ」の能力にも注目してみよう。



◀おなじみの、紙芝居風のオープニング。アマテラスとスサノオの活躍により、ヤマタノオロチの脅威から解放され、ナカツクニは平和を取り戻したはずだったが……。



小さいアマテラスこと チビテラスが登場！

▶アマテラスと同様に赤い隈取りが描かれたチビテラスが登場。果たして、本作ではどのような物語がつづられていくのだろうか？

相棒とともに世界を照らす太陽となれ!!

～物語～

冒険談を語り歩くイッスンの前に現れたのは……

アマテラスがナカツクニを去ってから数カ月後、アマテラスと別れたイッスンは、その冒険談を絵に描きつづり、それを配りながら旅をしていた。そんなある日、旅先で「薬師村」を訪れたときから本作の物語は始まる。これまでどおり冒険談を配るイッスンの前に、妖怪達が突如立ちはだかった。ただうろたえるばかりのイッスンの前に、一匹の小さな白狼が現れ、瞬く間に妖怪達を蹴散らしていく。その姿は、体が小さいこと以外はアマテラスそっくり。　本作の主人公「チビテラス」の登場だ。突然の出来事に動揺するイッスンだったが、村の異変を探るため、村人達に話を聞きに行くことにした。アカヒゲ先生と呼ばれる医者が作ったこの薬師村で、どんな出来事が起こるのだろうか？



◀ヤマタノオロチを倒したことで消えたはずの妖怪が村の中に！　満ち始めた妖気の影響だろうか？



▶個性的な薬師村の人達。建物や服装などに、ひょうたんが用いられているのが印象深い。



母親と暮らす村娘。母親と離れて1人でいるところでチビテラスと出会う。

▲どうやら、普通の人にはチビテラスの赤い隈取りは見えず、真っ白な子犬に見えるらしい。



薬師村を作ったという村長のアカヒゲ先生。腕利きの医者であるらしい。

～筆しらべ～

消えてしまった太陽を呼び戻せ！

襲いかかってきた妖怪を見事撃退したチビテラス達。しかし妖怪のしわざにより、薬師村の空から太陽が消えてしまっていた……。「アマテラスなら、筆しらべで簡単に太陽を呼び戻せる」とイッスン。それなら、と意気揚々にチビテラスが初めての奇跡「光明」に挑戦する。タッチペンを使って、画面内に太陽を文字どおり「描く」ことで薬師村に太陽を呼び戻そう。ほかにも、壊れたものを修復できる「画龍」、枯れ木に花を咲かせる「桜花」、敵や岩を一刀両断できる「一閃」などがあるようだ。



▲イッスンの言葉に触発され、チビテラスが果敢にも筆しらべに挑戦！



◀▼世界を切り取り、1枚の「紙」として線を描くことで、さまざまな奇跡を起こすことができる。





大神・アマテラスの子である、赤い隈取りが特徴的な小さき白狼。まだ幼ないが、相棒達との出会いを通じて成長していく。

Wizardry ～忘却の遺産～
（ウィザードリィ）

2010年7月29日発売	¥5,229(税込)※Amazon.co.jpのみでの販売	冒険	
ジャンル	RPG(3DダンジョンRPG)	メーカー	発売元:ジェンタープライズ／開発元:朱雀
備考	プレイ人数:1人用		

前作の基本システムを踏襲しつつより快適に奥深い戦闘が楽しめる

3DRPGの元祖として、今なお高い人気を誇る『ウィザードリィ』シリーズ。本作は、その古典的名作を現代ならではの新解釈で復活させたDS用オリジナル作品『Wizardry ～生命の楔～（以下、生命の楔）』の続編となる。さまざまな新システムが加えられた前作からさらに改良され、より『ウィザードリィ』らしく進化をとげた。その進化のポイントをチェックしよう！

CHECK 『ウィザードリィ』シリーズとは？

1981年にアメリカで誕生。敵モンスターを倒しながら地下深く作られたダンジョンを探索していくのがゲームの基本で、その後に発売された多くのゲームに影響を与えたといわれている。本作は前作『生命の楔』と同様に、インターネット通販サイト「Amazon.co.jp」専売となる。

街で準備を整えて……



◀冒険の拠点となる街で、キャラクターの登録やアイテムの売買などを行う。

ダンジョンを探索!!



▶ダンジョンでモンスターを倒し、キャラを育成＆アイテムを収集。ダンジョンには仕掛けもたくさんある。

危険なモンスターに挑め!!



よりWIZらしく 進化したシステムを紹介

戦闘スピードのアップ、連携技の任意選択、モンスター数の増量、キャラクターフェイスの選択など、より楽しく遊びやすい変更が行われている。



BATTLE
メッセージの自動送りなどスピーディさを重視

戦闘では、メッセージの自動送り機能に加え、早送りにより繁雑なボタン入力が不要な「FASTモード」を搭載。より快適にプレイできるようになった。このモードはターン中でも解除できるので、状況に合わせて使い分けることも可能だ。



▼新たに描き起こされたモンスターを含め、190体以上が登場する。



△弱い敵相手ならFASTモードで軽快に戦闘を進められる。何度もボタンを押さずにすむため、わずらわしさがない



連携も戦略的に！

▷同ターンで使った呪文やスキルの組み合わせで発動する「連携技」。その発動を任意でキャンセルできる。

CHARACTER
主人公以外のメンバーもすべて自由に作成できる

前作『生命の楔』では主人公が固定となっていたが、本作ではすべてのパーティメンバーを自分で作成することが可能。さらに、そのキャラクターメイキングでは、複数の顔グラフィックから選択できるようになった。



▶キャラクターメイキングは、街にある酒場で行える。納得いくまで繰り返し、自分だけのキャラクターを作り出そう。



フェイスも進化！

▲自由に名前を付けたら、性別や顔立ちを選択。次にボーナスポイントを各パラメータに割り振り、職業を決定する。



さらに！ 新要素＆改良点にも注目

遊びやすさを重視した細かな改良点から、やり込み派も納得の新要素まで。そのほかにも注目ポイントが満載！　ここでは、その一部を紹介。

1 キャンプ、街での操作性UP

ダンジョン内を高速で移動でき、店ではアイテムをまとめて識別できるなど、ゲーム全体の操作性が向上。さらにダンジョン内にもセーブポイントが設置されたため、街に戻らなくてもセーブが可能に。より安全に探索できるようになった。その一方で、ダンジョンの仕掛けやトラップの種類も大幅に増加。快適ながら緊張感あるバランスとなっている。



▲識別の手間がかからなくなったぶん、収集の楽しさが増えた。

2 モンスター図鑑などをいつでも確認可能

新要素の「アチーブメント」は、ダンジョンで遭遇したモンスターなどの情報をいつでも確認できる機能。倒したモンスターが図鑑に追加されていくので、次々にコレクションを埋める楽しさを味わえる。

▶エンディング後も、まだ見ていないモンスターを探し出す旅に出よう。



Wii SDガンダム ガシャポンウォーズ

2010年6月24日発売 | 通常版:¥3,990(税込)/クラシックコントローラPRO(クロ)パック:¥5,775(税込) | ACT 戦略 対戦

ジャンル	SLG(アクション&シミュレーション)	メーカー	バンダイナムコゲームス	備考	プレイ人数:1~4人

SD世代直撃の『ガシャポンウォーズ』がWiiで開幕!



1987年にディスクシステムで第1作が発売され、少年達を夢中にさせたSLG『ガシャポン戦士』シリーズの最新作がWiiで登場。本作は2005年にGCで発売された『SDガンダム ガシャポンウォーズ』に新要素を加えた移植作で、SDタイプのガンダム達を操作できるファンにはたまらない作品だ!



▶最大で3対3の戦闘が可能。自分で操作するユニットを選んで、NPCと協力して戦え!



▲ゲルググやZZガンダム、フリーダムガンダムなど、150以上の機体が参戦!

ハロ 『ガシャポンウォーズ』ってどんなゲーム?

戦いの主な目的は、メインマップの陣地を拡大して敵軍を制圧すること。SLGパートで陣地を広げて、ACTパートで敵の陣地を奪い取るという熾烈な陣取り合戦が熱いゲームなのだ。

●ユニットや攻撃の相性を見極めて有利に戦え!

ユニットや攻撃には、下のようにそれぞれ3すくみとなる相性が存在。これらを理解し、ACTパートで効率よく勝利を重ねることが戦いを制する秘訣だ。





▲ACTパートで勝利すると敵軍の陣地を奪える。どんどん戦いを挑んでいこう。

Mode モード シングルからマルチプレイまで、遊び方は無限大!

シングルプレイでは、ルールを学びつつミッションを楽しむ「シナリオゲーム」、ミッションをひたすらクリアし続ける「カプセルウォーズ」、難解なクリア条件が課せられる「100問バトル」といった多彩なモードをプレイ可能。その一方で、マルチプレイでは最大4人まで参加可能な対戦を楽しめる。

何度でも新鮮な感覚でプレイできる!



◀カプセルウォーズモードでは、プレイするたびに新しいメインマップが出現する。

New! A・RPG風のゲームが楽しめる「気ままにダンジョン」モードを搭載

GC版の内容に加え、新たに「気ままにダンジョン」モードが追加される。これは、ランダムに生成される全100階層におよぶフィールドに挑むというもので、やり込み度は満点。ダンジョンというだけあって、敵ユニットやトラップのギミックにも期待できそう。



▲カプセルを入手すると、ほかのモードと同様に、新ユニットが使用可能になる。

時間を忘れてハマっちゃう!?



▶敵を倒しつつ、謎多きダンジョンの奥を目指そう。この先には何が…?

Writer's Column 往年のSDファンは超必見! MSをグリグリ動かせますっ!!

本作の魅力は、なんといっても『ガシャポン戦記』シリーズにおいては超久々となるACT要素の復活と、トゥーンシェーディングで描かれるSDガンダムのグラフィックでしょう! ACTパートの操作はシンプルですが、攻撃の相性の読み合いでかなりアツくなれます。戦い方しだいでは、ジムやザクといったユニットでも、νガンダムやフリーダムガンダムといった高性能なユニットと互角に戦えるので、量産型MSオンリーの部隊やMAのみの部隊など、趣味全開の編成でもイケちゃうのが嬉しいところ。また、コミカルな動きのガンダム達をグリグリ操作できるのも、SDガンダムファンのツボをつくポイントです! (担当ライター・さく)

巨大なユニットもテンコ盛り!

◀ビグ・ザムを筆頭とした巨大ユニットももちろん参戦。ハチャメチャバトルが熱い!



GHOST TRICK
ゴースト トリック

DS ゴースト トリック

2010年6月24日発売	¥5,040(税込)		謎解
ジャンル	AVG(ミステリー)	メーカー カプコン	備考 プレイ人数:1人用

死者のチカラ① デンワによって自在に移動!!

タマシイだけの存在になってしまったシセルは、自らの死の真相を解き明かすべく、さまざまな場所を訪れることになる。そのための具体的な移動手段として、なんと"デンワ"を利用することが判明した！ これは肉体を失ったシセルが得た"死者のチカラ"の1つとなる。ただし、デンワさえつながっていれば、どこへでも自由自在に移動できるわけではなく、あらかじめ移動先のデンワ番号を入手しておく必要があるようだ。デンワ番号の入手方法自体は不明だが、デンワによって一度訪れた場所に再び移動することで、また別の出来事が見られるかもしれない。真相の解明に大いに役立ちそうだ。

デンワを操って移動するまで



▶まず、移動のためには欠かせないデンワ番号を入手！

◀次にデンワをアヤツルと、移動先が表示される。

▶移動先を選択すると、タマシイが電話線を伝って……。

◀移動成功！ 往復するうちに、別の展開が見られることも!?

死者のチカラの案内人



クネリ
電気スタンドの形をしているが、シセルが初めて会うことになる死者らしい。"死者のチカラ"について教えてくれる案内人だ。



◀移動する手段があると助言をくれるが、どう見ても電気スタンドにしか見えない案内人"クネリ"。

ゴースト主人公の新たなチカラとは――



命と記憶を奪われた主人公・シセルが、死の真相を解明していく『ゴースト トリック』。本作は、死者となった主人公の一夜限りの追跡劇を描くミステリーAVGだ。発売日が決定した今回は、シセルが持つ"死者のチカラ"のなかより、2つの能力をピックアップ！



◀事件を解明すべく訪れる先で、シセルが目にするものとは!?



◀トリック&アヤツルを繰り返し、手がかりをつかもう！

死者のチカラ② ほかの死者にとりついて会話できる！

シセルは行く先々で、さまざまな死者に出会うことになる。シセルは死者にとりつき、その死の4分前に戻って運命を変えられるという"死者のチカラ"を持っているが、どうやらとりつくことで、ほかにもさまざまな力を発揮できるようだ。その1つがここで紹介する、死者にとりついた際に彼らと直接会話できる便利な力。死者から手がかりを入手できれば、シセルは自らの死の真相に大きく近づけるはずだ。ただし、死者のなかには記憶を失っている者もいる。いったいどうすれば、彼らの記憶を取り戻せるのだろうか？

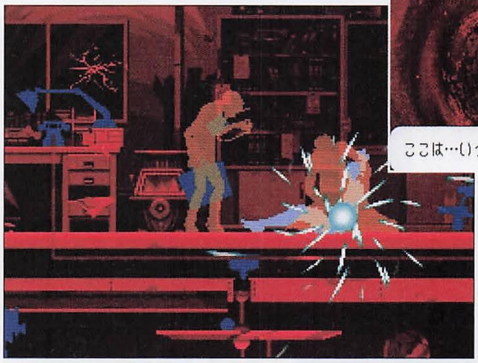
ヒト以外との会話も!?



▶死者のチカラを使えば、ヒト以外の死者とも会話できる。このつぶらな瞳の犬も、手がかりを持つ？

シセル
何者かが放った一発の銃弾に倒れ、命と記憶を失った主人公。死によって得た不思議な"死者のチカラ"で、自らの死の真相を追う。

リンネ
事件現場に居合わせた、正義と理想をもてあます刑事。彼女もまた命を狙われているらしい。その信念によりシセルと協力する。



▶死んでしまったリンネを事件現場で発見！ さっそく事件解明への糸口を探すため、リンネの死体にとりついてみよう。彼女は何を見たのか……。



▲死者となったリンネと会話をしてみたものの、記憶をなくしているようだ。



▲会話によって、自らの姿を思い出すことができたリンネ。さらに記憶を取り戻すには、どんなキッカケが必要なのか？

ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!

2010年6月24日発売　UMD版:¥4,980(税込)／DL版:¥3,800(税込)

PSP		
ジャンル	AVG(なつやすみアドベンチャー)	冒険
メーカー	発売元:SCE／開発元:ミレニアムキッチン	
備考	プレイ人数:1人用	

「ボクくん」が過ごす新しい夏がやってくる!

『ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇』が大幅にリニューアル。広くなった海で沈没船を発見したり、絵日記がどこででも記述できたり、昆虫がシリーズ最多の200種登場したりと、夏休みをさらに楽しくしてくれる新要素が目白押し！　また新キャラクターとして、チョコとカコという元気いっぱいな姉妹とカンヅメ状態の小説家つみれちゃんが登場。彼女らとの交流により、ボクくんの新たな夏の思い出が作り出される。

海底深くに沈む船にどんな秘密が?





▲虫相撲で鍛え上げた昆虫達も、次周のプレイに引き継ぎが可能。前作では最大の難関であったトッテン山の攻略も優しくなった。

桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!

2010年7月発売予定　¥5,460(税込)

PSP		
ジャンル	ETC(ボードゲーム)	戦略
メーカー	ハドソン	対戦
備考	プレイ人数:1～4人	協力

シリーズ初のチーム戦を加えて『桃鉄』が出発進行～!

プレイヤーが電鉄会社の社長となり、決められた年数までに日本全国を回って物件を買い集め、資産の多さを競う『桃鉄』シリーズ最新作。今作にはシリーズ初の「桃鉄タッグマッチ」モードが搭載されており、最大4人が2つのチームに分かれて総資産を争う。「カードをチームで共有する」という特別ルールがあるため、チームの誰がどこでどのカードを使用するのか相談しながら進めるなど、1人用とはまた一味違った『桃鉄』を楽しめる。ほかにも、マップの大きさ、遊べる最大年数、駅、物件、イベント、カード数などの要素が、携帯機シリーズ最大となっている点も見逃せない。



描き下ろしの新ボンビー ツルギボンビーも登場!!



COMキャラにはあの鉄人の姿も!!

太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦！！

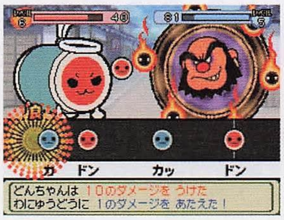
2010年7月1日発売　¥5,040(税込)

DS		
ジャンル	ETC(和太鼓リズムゲーム)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
備考	プレイ人数:1～4人	対戦

収録曲も新たに、どんちゃんが2年ぶりにカムバック!!

音楽に合わせて、同梱された専用タッチペン「バチペン」で画面上の太鼓をタッチしていく『太鼓の達人』DSシリーズ。その3作目には、日本各地で妖怪との演奏バトルを繰り広げる冒険モード「ヨーカイ大決戦」が新たに搭載されている。また、収録曲はすべて前作から入れ替えられ、「崖の上のポニョ」「キセキ」「まねきねこダックの歌」など合計50曲を収録。さらに通信プレイには、勝ち負けを気にすることなく、純粋に仲間と演奏を楽しめる「なかよく演奏」ルールも新たに追加されている。

▶各地ではボス妖怪が待ち受けており、白熱した演奏バトルが繰り広げられる。





通信は最大4人まで同時プレイが可能!!

牧場物語 ふたごの村

2010年7月8日発売　¥5,040(税込)

DS		
ジャンル	SLG(ほのぼの生活ゲーム)	恋愛
メーカー	マーベラスエンターテイメント	育成
備考	プレイ人数:1～4人	

新しい村で新しいスローライフを始めませんか?

動物がたくさんおり、牧畜を中心に作業する「ブルーベル村」と、作物が多く育ち、作物栽培を中心に作業する「このはな村」が今作の舞台。プレイヤーは目的に合わせて、2つの村を行き来しながら暮らす。新たに育てられる動物としてアルパカが、ペットとしてフクロウが登場。また養蜂や稲作作業も可能となった。



直線上に土を盛り上げる　畝なら水を一気にまける!



結婚候補の女の子から逆プロポーズもある!

バトルスピリッツ　デジタルスターター

2010年8月発売予定　価格未定

DS		
ジャンル	RPG(次世代カードシミュレーターRPG)	対戦
メーカー	バンダイナムコゲームス	実用
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	

限りなく現実に近づいたカードバトルが楽しめる!



▲カードの「ブロック宣言」や「アタック宣言」など、タッチペンで直感的に操作することができる。

トレーディングカードゲーム「バトルスピリッツ」のおもしろさを体感できるソフト。最新のブースターパック、プロモーションカードなどすべてのカードが収録され、公式ルールにも完全対応。タッチペンで実際のゲームに近い操作感覚でプレイでき、デッキの構築といったシミュレータとしても利用できる。また親切なチュートリアルも搭載されているので、初心者でも安心して遊べる。



街では仲間や対戦者と遭遇

◀ストーリーモードでは、街を探索してバトスピの情報を収集でき、遭遇したカードバトラーとの対戦もできる。

一騎当千 XROSS IMPACT

2010年4月28日発売　通常版:¥5,229(税込)／限定版:¥9,975(税込)

PSP		
ジャンル	ACT(爆乳ハイパーバトル)	ACT
メーカー	マーベラスエンターテイメント	協力
備考	プレイ人数:1～2人	育成

ゴールデンウイークはもちろん爆乳と一緒だね!

TVアニメ「一騎当千」に登場する22名の爆乳闘士のなかから2名を選択し、交代しながらステージを進んでいく横スクロールACT。闘気必殺技でボスを倒すと（または自キャラが倒されると）、服が破れてあらわになった胸が激しく揺れるという衝撃の演出が見どころの1つとなっている。また闘士それぞれにオリジナルストーリーが用意されており、しかもフルボイスなので感情移入できること間違いなし！



▲ロード時には、あまの・よ～き氏による数々のアイキャッチが見られるというオマケ要素もあり。

自キャラが負けてもお楽しみ カットインがあれば悔いなし!



Xbox 360

ポップキャップ アーケード

～楽しさ、いっぱい。アクション&パズル 7 パック～

2010年6月3日発売	¥3,800(税込)	ACT	対戦
ジャンル	ETC(アクションパズル&バラエティ)	メーカー	発売元:マイクロソフト/開発元:ポップキャップ・ゲームズ
備考	プレイ人数:1～4人/オンライン対応		

時間泥棒なゲーム、集めてみました

Xbox LIVEアーケードで人気のカジュアルゲーム7種類が集結!!

気軽に楽しく遊べるXbox LIVEアーケードのタイトル。そのなかで特に人気の高い作品を数多く開発しているポップキャップ・ゲームズの7タイトルがセットになって登場。どのタイトルも"プレイしていたらいつの間にか朝になっていた"的な時間泥棒な内容だ。

カジュアルゲームの王様「ポップキャップ」とは?

ポップキャップ・ゲームズはXbox LIVEアーケードだけでなく、PCやケータイアプリ、さらにSNSサイト向けのゲームアプリまでも作っている、まさにカジュアルゲームの職人集団だ。現在はXbox LIVEアーケード向けに『Plants Vs. Zombies』を開発中だという。



◀意欲的なカジュアルゲームを数多くリリースしているポップキャップ。

急転直下! ペグル

●PZG ●プレイ人数:1～2人/オンライン最大4人



▶軌道を予測して球を撃つ。それだけの簡単な内容だが、派手な演出があり不思議と飽きがこない。

手軽なプレイ感とヤミツキになるゲーム性!

『ペグル』は、ピンボール風のブロック崩しPZG。プレイヤーがすることは、オレンジ色のピンを狙って角度を決め、球を発射するだけ。しかし、ピンや壁に当たったあとの反射角度まで考えないとクリアは難しい。また、ピンに弾かれた球が、次のピンを消すまでの距離が長いと高得点になったり、紫色のピンを消すと得点ボーナスがついたりと、スコアアタックがアツい。

多彩なステージと激アツなリーチ演出!!

ステージは全55種類が用意され、それぞれ背景やピン、ブロックの位置が違っていたり、一部のピンやブロックが動いていたりとバリエーションが豊富。また、最後のオレンジピンに球が当たりそうになると、画面がズームインしてスローになる演出が挿入される。この演出になっても球が外れてしまうこともあり、ハラハラしてしまう。そして、最後のピンを消すとボーナスタイムに突入! 突然「歓喜の歌」が演奏され、花火が打ち上がり、プレイヤーを祝ってくれる。ステージをクリアしただけなのに、まるで大当たりをしたような、満足感が得られる。





◀▼最後のピンを消すとボーナスタイムに突入。高得点を狙え!

一球入魂! ズーマ

●PZG ●プレイ人数:1人用



◀列車のようにせまりくる4色ボールの列。この列に挿入する形でボールを発射し、同じ色のボールを3つつなげよう。連続で消えればコンボボーナス!

▶列の頭から順番に消すだけでは、とても間に合わない。特殊ボールを消したり、連鎖を積極的に狙って、気持ちよくクリアしよう!

連鎖が気持ちイイ! 消しモノPZG

『ズーマ』は、カエル型の石像から発射されるボールを使い、画面内の黄金ドクロに向かって進むボールをすべて消していくのが目的のPZG。ボールは同じ色を3つ以上つなげば消せる。しかし、最初は1列で向かってくるボールも、ステージが進むと2列に増えたり、立体交差になったりと難易度が上がっていく。また、マークがほかと異なる特殊なボールを消すと、その周囲のボールが爆発して吹き飛ぶなど、さまざまな効果が得られるので積極的に狙いたい。

弱肉強食! フィーディングフレンジー2 ～難破船の決闘～

●ACT ●プレイ人数:1～4人



▲水面付近では空中へのジャンプも可能。空の敵もどんどん捕食して強くなれ!

生き残りたければひたすら食べて強くなれ!

海にまつわる生き物達の食物連鎖を描く本作。下で紹介している『フィーディングフレンジー』の続編で、全60ステージにボリュームアップしている。そのほか、オフラインのみだが最大4人での対戦や協力プレイが可能だ。

ほかにもこんなタイトルを収録

ビジュエルド 2

●PZG ●プレイ人数:1人用

宝石を縦か横に3つ以上並ぶように入れ替えて消していくPZG。課題をこなしていくパズルモードや、満足するまで遊べるエンドレスモードを搭載。

アストロポップ

●PZG ●プレイ人数:1人用

画面上方向から迫ってくるブロックをキャッチし、同じ色のブロックが4つ並ぶように再び上へと投げ返す……シンプルだが熱く、素早い動きが要求されるPZGだ。

ヘビーウェポン

●ACT ●プレイ人数:1～4人/オンライン最大4人

1984年にレッドスター軍が世界侵略を開始。それに対して連合軍のアトミックタンクが迎撃する! いろいろと大丈夫なのかと心配してしまう設定の横スクロールACT。

フィーディングフレンジー

●ACT ●プレイ人数:1人用

海に住む生き物達を舞台にした本作。プレイヤーは魚となり、自分より大きい生物を避けつつ、小さい生物を食べて成長して近海の主になるのが目的だ。

METROID OtherM（メトロイド アザーエム）

2010年夏発売予定　価格未定

Wii		
ジャンル	ACT	ACT
メーカー	任天堂	
備考	プレイ人数:1人用	

プレイ感覚はファミコンゲーム！『メトロイド』最新作登場!!



◀スーツを着ていないサムス。髪型から推測すると過去のようだが……。

銀河の平和を守るため、宇宙戦士・サムスが任務をこなしていく人気シリーズの最新作。ファミコンのようなシンプルな操作でありながら、3D空間を自在に走り回ることができ、華麗なアクションを楽しめる。またWiiならではの操作も取り入れられており、Wiiリモコンを画面に向けてポイントすれば「サーチングビュー（サムスのバイザー越しの視点）」に切り替えることが可能。それにより、隠しルートの発見や状況の確認が可能になっている。またゲーム中にはたびたび美麗なプリレンダムービーが挿入され、これまで描かれていなかったサムスの内面や人間性も語られることになる。



▶十字ボタンと2つのボタン（ショット、ジャンプ）で華麗な操作が可能。

大戦略パーフェクト～戦場の覇者～

2010年5月27日発売　¥6,090（税込）

PSP		
ジャンル	SLG（戦略シミュレーションゲーム）	戦略
メーカー	システムソフト・アルファー	対戦
備考	プレイ人数:1～2人	

完全なる『大戦略』を目指してさらに細部がパワーアップ！

シリーズ最新作では、戦場マップイメージの刷新（斜め視点の建物、3Dモデルの兵器アイコンなど）や、3D兵器がアニメーションする戦闘を実現。さらに、基本動作が身につく「チュートリアルモード」や、ルールを簡略化した「シンプルモード」を搭載しており、初心者から上級者まで楽しめる。さらにアドホック通信では、プレイヤーが作成したオリジナル兵器やマップを使った対戦プレイも可能だ。



▲地形の画像変更機能を使えば、宇宙や戦国などのマップも可能。新しい気分で戦闘を楽しめる。

リアルなアニメーションで臨場感あふれる戦闘が展開!!



CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い

2010年6月17日発売　¥7,329（税込）

PS3 / Xbox360		
ジャンル	A・AVG	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
備考	プレイ人数:1～2人	協力

世界を崩壊から救うため、君臨する神々を打ち倒す!!

公開中の映画「タイタンの戦い」が、オリジナルエピソードを加えてゲーム化。ギリシャ神話における神々との戦いを描いた映画の世界観や設定などを再現している。ゲームシナリオは映画版の脚本家が監修を務めており、オリジナルの敵キャラも追加。また、敵の装備や部位、魂（ソウル）を奪って戦う「シーズアクション」システムを駆使して攻略していくという、ゲーム版だけの魅力もある。

まるで映画の中に入り込んだよう！





▲キャラクターのビジュアルも映画版のキャストにこだわり、主要キャラクターの大部分が本人そのままのCGとして再現されている。

デュラララ!! 3way standoff

2010年夏発売　価格未定

PSP	
ジャンル	AVG（池袋疾走アドベンチャー）
メーカー	アスキー・メディアワークス
備考	プレイ人数:1人用

PSPで再現された池袋の街で、人気小説の世界を体感

電撃文庫から刊行されているライトノベルが原作で、1月からはTBS、MBSなどでアニメも放送されている人気作品がPSPにてゲーム化。シナリオは原作者である成田良悟氏が全面監修しており、ゲームオリジナルのストーリーが展開する。また、キャラクターボイスはTVアニメと同じ声優陣が担当している。なお、原作では首なしの女性、セルティ・ストゥルルソンが主人公だが、ゲームではオリジナルキャラクターの三好吉宗が主人公。親の転勤のため、竜ヶ峰帝人と園原杏里のいるクラスに転入してきたという設定だ。主人公のキャラクターデザインは、原作イラストレーターであるヤスダスズヒト氏が手掛けている。





◀原作、ゲームともに舞台になっているのは池袋。緻密に再現された街並みにも注目だ。

Rooms（ルームズ）不思議な動く部屋

2010年4月29日発売　¥3,990（税込）

Wii / DS		
ジャンル	PZG（新感覚スライドパズル）	謎解
メーカー	ハドソン	
備考	プレイ人数:1～2人（DS版は1人用）	

さまざまな仕掛けが施された部屋の出口を目指せ!!

海外の有名ゲーム賞を受賞した作品がオリジナル。主人公を部屋の出口に導いていくことが目的で、部屋をスライドさせる"パズル要素"と、テレポートできる「公衆電話」や部屋を回転させる「柱時計」などのギミックを駆使する"謎解き要素"が融合している。それらを活用すれば、最初は行けない部屋に移動できたり、新たな通路を作り出せたりできる。また、いくつかの部屋をクリアすると脱出の鍵となるアイテムが入手でき、それを使ってストーリーを進めるというAVGの要素もあわせ持つ。

▶ゲームをクリアすると、「チャレンジモード」が出現。やり込み要素も充実している。





自分で部屋を作るエディットも搭載!!

デジモンストーリー ロストエボリューション

2010年7月1日発売　¥5,040（税込）

DS		
ジャンル	RPG	SF
メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
備考	プレイ人数:1～2人	育成

デジタルワールドを救うため少年達が異世界へ旅立つ



▶デジモン達の進化は、デジベースで「進化ツリー」を復元することにより可能になっていく。

『デジモンストーリー』シリーズ最新作は、進化ツリーを修復してデジモン達の世界を救うことが目的。冒険の拠点となる「デジベース」では、デジモンを特訓したり、冒険に必要な情報を聞いたり、デジモンのHPやMPを回復したりすることができる。ストーリーは「ちからくらべ」や「落し物の探索」といったクエストをこなして進行していくが、それを受けるのもデジベースとなる。



おなじみのデジモン登場

◀仲間になってくれるデジモンは、アグモンやガブモンなど多数。ただし冒険に連れていけるのは6体まで。

PSP
NARUTO-ナルト-疾風伝
キズナドライブ

2010年7月15日発売	¥5,229(税込)	ACT	協力
ジャンル	ACT(フォーマンセルアクション)	メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1~4人		

ゲームオリジナルキャラが多数登場 ナルトの命を3種族の刺客が狙う!

TVアニメ「NARUTO-ナルト-疾風伝」を原作にしたACT最新作は、4人1組のチームで協力して戦う「フォーマンセルアクション」が特徴。リアルタイムで変化する戦況に合わせて仲間達に指示を出し、数々のミッションをクリアしよう。メインとなる「ストーリーミッション」モードでは、本作のために用意されたオリジナルの物語が展開していく。今回は、物語のカギを握る「夢隠れの里」に住む人物達やナルトとの関係を紹介する。



◀ボタンの連続入力が成功すれば、敵に大ダメージを与えられる。



▲「螺旋丸」や「雷切」など、登場するキャラの忍術もバッチリ再現されている。

仲間と力を合わせて戦う フォーマンセルアクション



うずまきナルト

木ノ葉隠れの里に住む忍者で、仲間思いの熱い性格をしている。九尾と呼ばれる巨大な尾獣をその身に宿す「人柱力」であるため、膨大なチャクラを必要とする忍術を操ることができる。

「夢隠れの里」3種族の人物相関図をチェック!

物語の舞台となる夢隠れの里は、木ノ葉隠れの里とも同盟関係にあり、「三ツ頭」と呼ばれる巨大な獣を操ることで知られている。この夢隠れの里が九尾に襲われるところから、物語は始まる。



天狼一族
狼の血が混じった一族とされ、巨大な狼に自らを変化させる者もいるらしい。

比良坂一族
人の魂を土人形に憑依させ、操る能力を有する一族。

天霧一族
夢隠れの里を創設した一族。虫を利用した秘術や毒薬を扱うことに長ける。

天狼エンゾ
天狼一族の族長であり、夢隠れの里の長でもある。里を守る使命感を強く持ち、常に真面目な態度で里の者達に接する。

天狼リュカ
エンゾの娘で、優秀な忍でもある。細かいことを気にしない豪快な性格だが、里への思いは誰よりも強く持っている。

比良坂ヨミト
16歳の青年。特殊な仮面を用いて、比良坂一族の能力を使いこなす。寡黙で感情の起伏がわかりづらいが、リュカやタイサを友人として大切に思っている。

天霧タイサ
ゲンスイの息子。友人であるリュカやヨミトの影響から、天霧一族に対する思い入れが薄い。父親と正反対の純粋な性格。

天霧ゲンスイ
プライドの高い、天霧一族の長。物語冒頭では、里を襲う九尾に1人で立ち向かうが……。



▲突如現れ、夢隠れの里を破壊して姿を消した九尾。封印されていたはずなのになぜ襲ったのか?





▲▶里を襲った九尾を追って、木ノ葉の里にやってきたリュカ。九尾を宿す人柱力であるナルトに対して、攻撃を仕掛けてくる!

そのほかの忍



◀3つの種族が従える数多くの下級忍者達が、破壊された夢隠れの里の復讐のため、木ノ葉を襲う!!

このゲームのCM出演者募集!
『NARUTO-ナルト-疾風伝 キズナドライブ』のTVCMを制作することが決定した! 現在そのCMに出演してくれるユーザーを募集中。受け付けの締め切りは4月30日までとなっている。ナルト愛がいっぱいの出演希望者(もちろんこれを機会に有名になりたい人も)は、以下公式Webサイトを急いでチェック! オーディションを勝ち抜いて、全国に本作の魅力をアピールしよう! ★公式サイト……http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/naruto_kizuna/

コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー

2010年夏発売予定	¥6,090(税込)／初回限定版¥8,190(税込)
PSP	
ジャンル	AVG(廃校監禁ホラーアドベンチャー)
メーカー	5pb.
備考	プレイ人数:1人用

子供達の怨念が人々を恐怖のどん底へと突き落とす

同人ゲームで発売されていた話題作がコンシューマ機へ移植！ 物語は、30年前に起きた「連続児童失踪事件」を軸に展開する。その事件で殺された子供達の怨霊が棲家としている廃校「天神小学校」を舞台に、そこに監禁された高校生達の恐怖する姿がリアルに描かれる。演出面では、残酷な描写というよりは、心霊現象といった精神的な恐怖を主体に、真綿で首を絞められるような恐怖がじわじわとプレイヤーにまとわりつく。また、窓ガラスが割れる、棚が倒れるなどといったフィールドのギミックも多数用意され、音声の面からも絶え間ない恐怖が演出されている。



調べなければ進めないだが、そこにも恐怖が……



恐怖と惨劇が次々に襲い来る！

Brink

2010年秋発売予定	価格未定	
PS3 / Xbox360		
ジャンル	ACT(FPS)	ACT
メーカー	発売元:ベセスダ・ソフトワークス／開発元:Splash Damage Ltd.	対戦
備考	プレイ人数:未定	協力

画期的なシステムと圧倒的な自由度を誇るFPSが登場！

PCゲームの『Wolfenstein: Enemy Territory』や『DOOM3』を生み出したことで有名なゲームスタジオ「Splash Damage」が放つ最新FPS。最も特徴的といえるのが、進みたい方向に視点を合わせ、ボタンを1つ押すだけで自動的に最適なアクションが行われる「SMARTシステム」。ACT初心者に優しい作りであるとともに、熟練者にとってもスピーディかつ、戦略的に行動できるシステムとなっている。

海上都市で派手な戦闘の幕が上がる！





▲キャラクターカスタマイズの自由度の高さも魅力。顔、肌の色、衣装、体型の選択から、ボディペインティングまで自由に行える。

アーミー オブ ツー:The 40th Day ポータブル

2010年6月24日発売	¥3,990(税込)	
PSP		
ジャンル	ACT(協力シューティング)	ACT
メーカー	エレクトロニック・アーツ	協力
備考	プレイ人数:1～2人	

相棒とのうまい連係でテロ組織の陰謀を打ち砕け！

上海で起こるテロに巻き込まれるというメインのストーリーラインは、3月に発売されたPS3/Xbox360版そのまま。本作は携帯機ならではの手軽な操作感と、アドホックでの協力モードを搭載しているのが特徴。シリーズ特有の「アグロ（どちらが目立っているかにより、敵に狙われる頻度が変化するシステム）」を使った戦略や、シールドを使って2人で強行突破を行うなど、相棒との連係プレイが大きな魅力だ。友人やCPUとの連係を駆使し、火の海と化した上海に平和を取り戻そう。なおストーリークリア後には、前作のボスキャラや、同社のほかのタイトルの登場キャラクターでプレイ可能になるなど、おまけも充実している。





◀1人がオトリになり、もう1人がその隙を突くなど、さまざまな連係で立ち向かう。

メトロ 2033

2010年5月13日発売	¥7,770(税込)	
Xbox 360		
ジャンル	ACT(サバイバルアクションシューター)	ACT
メーカー	発売元:スパイク／開発元:THQ/4A Games	冒険
備考	プレイ人数:1人用	戦略

核により荒廃した世界で生き残りを賭けた戦いが今始まる

ロシアで2005年に発売され、40万部のヒットを記録した小説「メトロ 2033」が原作。核戦争によって滅亡の淵に追いやられ、地下鉄（メトロ）のトンネルを住処になんとか生き延びた人々と、核により変異して生まれたミュータントとの戦いが描かれる。本作では世界崩壊間の軍用弾薬が通貨として使用されているのも特徴。そのまま銃弾として使用するのか、強力な武器の購入に使うのかという選択が重要となる。



▲地上の空気は汚染が進み、ガスマスクがなければ人間は数分と活動できない状態となっている。

高品質なグラフィックで描く迫力の戦闘シーンにも注目!!



世界の果てまでイッテQ! 珍獣ハンターイモトの大冒険

2010年5月27日発売	¥5,040(税込)	
DS		
ジャンル	ETC(謎とき冒険バラエティー)	冒険
メーカー	カムイ	謎解
備考	プレイ人数:1～2人	実用

あなたも珍獣を探しに世界の果てまでイッテQ～!!



▶動物や絶景を発見して図鑑を埋めると、それに関するクイズが出題される。3択から答えを選ぼう。

日本テレビ系列で放送中のバラエティ番組「世界の果てまでイッテQ」内で行われている、女子高生のコスプレをした女性タレント・イモトの冒険が題材。プレイヤーはイモトを操り、世界各地を旅しながら「動物」「アイテム」「ぜっけい」という3種類の図鑑を埋めていく。現地人から情報を入手したり、発見・購入したアイテムなどを駆使したりしながら図鑑の完成を目指せ！

ゲーム形式で動物に挑め！



◀動物によってはゲームに挑戦。勝てば図鑑に登録できる。名シーンの、イモトvs.チーター100m競争もあり。

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ

2010年5月20日発売	¥5,229(税込)	
PSP		
ジャンル	RPG	冒険
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1人用	

多数のオリジナル展開でハガレンの新たな魅力が描かれる



◀エドとウィンリィの結婚式!? 驚愕のオリジナルイベントを見逃すな!!



▶ストーリーはミッションクリアで進行。バリエーションはかなり豊富だ。

最終回に向け、まさに物語が佳境を迎えているアニメ「鋼の錬金術師 FA」の物語を再現したRPG。基本はアニメのストーリーを追体験することになるが、会話中の選択肢の選び方しだいでは、ゲームオリジナルの展開になるイベントもたくさんある。その場面では、物語の裏舞台やキャラクターの意外な一面などが描かれているので、より深く「ハガレン」の世界を楽しむことができるだろう。また、その結果として仲間との絆が深まれば、イベントが追加されたり連係攻撃の威力が変化したりする。なお予約特典として、コミックスなどが収納可能な特製「ハガレンBOX」を数量限定で用意。

ここでしか読めない情報がテンコ盛り!

電撃ゲームス流 情報コラムコーナー

電撃ゲームス News Folder

ニュースフォルダ



電撃ゲームス ホットトピックス

『スーパーストリートファイターⅣ』発売直前に行われた、アーケード版『ストリートファイターⅣ』の全国大会をレポート！　日本一強いヤツらは!?

ハード別【オンラインサービス】コラム

Wii＆DSiでは、各国の良質なWiiウェアを日本にて配信する「ワールドゲームパレード」を特集！　仕掛け人のプロデューサーにお話を聞いてきました。

- Wii＆DSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイ
- iPhone＆iPod touch

電撃ARCADEゲームス

正式稼働が夏に決定した『THE KING OF FIGHTERS XIII』を特集！　きめ細かなドットで描かれたキャラクターのモーションは必見です。

電撃PCゲームス

3月1日のサービスイン以来、熱い戦いが毎日繰り広げられている『ガンダムネットワークオペレーション3』を今月も紹介！　新たなMSも登場する!?

電撃オンラインアクセスランキング

今月も「マジック・ザ・ギャザリング」養成講座が熱い！　そのほかのニュースでは、イベントレポートに人気が集中。あの超大作の発表会レポートも！

電撃ゲームスランキング

3月の売り上げランキングは、3月ぶんのみで50万本に迫る販売本数を見せた『龍が如く4 伝説を継ぐもの』がトップ。期待のタイトルにはあの超大作が!!!

電撃ゲームスレビュー

ゴールデンウイーク直前で『METAL GEAR SOLID　PEACE WAKER』を筆頭に大作が続々登場！　気になるあのタイトルの点数と評価は!?

電撃ゲームス ホットトピックス
HOT TOPICS

『ストⅣ』全国大会で2Dの強豪がアキバに集結
日本一強いヤツらがついに決定!!

前回大会覇者が早々に消えた 波乱含みの第1回戦&準々決勝

1対1の個人戦だった前回大会と比べ、3対3の団体戦となった今回の『ストリートファイターⅣ』全国大会。個人としての強さもさることながら、チームとしての強さも重要となるのは言うまでもない。日本全国で1月より行なわれていた各店舗での予選大会を勝ち抜き、この秋葉原の舞台に立てたチームは9組。そこに前回優勝者を含めたチーム、人気投票にて選ばれたプレイヤーを含めた2チーム、当日予選を勝ち抜いた2チームを合わせた14チームの計42人で大会本戦が開始された。

やはり注目だったのは、前回大会の優勝者である伊予選手(ダルシム)率いる「ボウヤ道場」チーム、そして2D格闘の第一人者であり、数々の伝説を打ち立てたウメハラ選手(リュウ)率いる「試合数」チーム。しかしボウヤ道場は、中部最強のバイソン使いとして名高い前田太尊(バイソン)を擁する「えい田リク尊」チームの先鋒えいた選手(豪鬼)に3タテ(3連勝)されてしまう。伊予選手は前日に秋葉原レジャーランドで開催された前夜祭にて、えいた選手に完封勝利していたのだが、本戦ではやり返されてしまった形だ。一方、試合数チームも「カイザーフェニックス」チームの先鋒、MDR選手(ルーファス)の前に3タテを食らい撃沈。日本全国から集まった強豪揃いの大会なだけに名選手でも一筋縄ではいかないようだった。そのほか、準決勝に進出した「おこづかい2000円」チームのももち選手(豪鬼)、「HEELS」チームのマゴ選手(サガット)が同じく3タテで相手チームを撃破しており、まさに予想もつかない激戦の様子を呈していた。



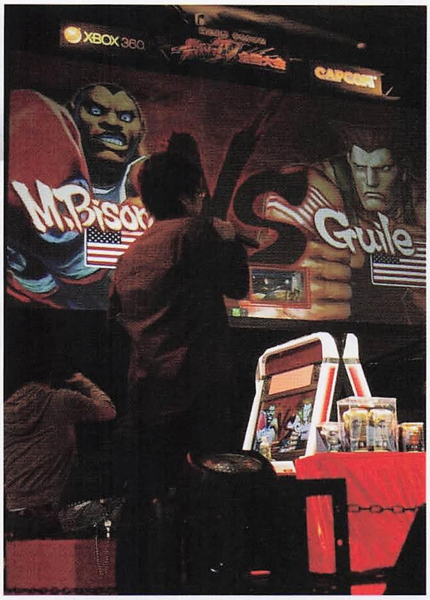
ベスト4は地方勢が占拠!

◀準決勝は九州代表「おこづかい2000円」、中部代表「えい田リク尊」、関西代表「カイザーフェニックス」、東北代表「HEELS」。

3タテで波に乗る4チームが激突! 安定感が勝負の決め手!?

実力、キャラ性能ともに互角といえる準決勝、第1試合は、前回大会の準優勝者あーるえふ選手(サガット)を擁する「おこづかい2000円」に、伊予選手を破ったえい田リク尊が挑む。えい田リク尊はリクそん選手(サガット)が先鋒として出場し、金デヴ選手(ルーファス)を撃破するも、次鋒あーるえふ選手の安定した戦いに3タテを食らい、惜しくも敗退。第2試合はカイザーフェニックス対「HEELS」。HEELSはBP(バトルポイント)日本一のマゴ選手や、ときど選手(豪鬼)など、死角がないと思われる構成だったが、それでも勢いはカイザーフェニックス。2番手の飛翔選手(サガット)がHEELSを退けた。

決勝戦は九州代表と関西代表という、西日本勢が激突。両チームとも一進一退の攻防を続け、大将のMDR選手があーるえふ選手にあと一撃というところまで追い詰められるものの、ぶっ放したウルトラコンボが命中し、ついに大将戦へ。しかし、豪鬼で1・2を争う使い手のももち選手が冷静にMDR選手のルーファスをさばき、1ラウンドも落とさずに日本一の座に輝いた!



▲運よく全キャラが本戦に登場した今大会。キャラ性能で差をつけられがちなガイルなどには暖かい声援が送られていた。





▲イベントの最後にはうれしいハプニングも! なんとアーケード版『スーパーストリートファイターⅣ』の開発が決定したとの知らせが。

◀優勝した「おこづかい2000円」チーム。左から金デヴ選手、ももち選手、あーるえふ選手。3人に称号「2010 王者認定者」などが贈られた。

紅虎餃子房・万豚記との最強コラボ飯もスタート

今年も『ストⅣ』と紅虎餃子房・万豚記とのコラボ飯が登場! 開催期間は5月末までとなっている。なお、今回のコラボ飯は前回と違って、そんなに辛くはない。前回の「ダルシムもやみつき! マーラータンメン」は本当に辛かった……。それぞれのキャラをモチーフにした10種類のメニューのうち、辛いと思えたのは「ベガのブラックチャーハン」と「ホークの大盛!タコイカ豪快唐辛子やきそば」くらい。10種類あるメニューはどれも美味しいのでぜひ一度お店に足を運んでほしい。



◀個人的に好きだったのは「リュウのピリッ!とカレー麺」。辛すぎない絶妙なバランスだ。

今月の1枚

独スラッシュ三羽烏の不協和音をたっぷり浴びろ!

電撃メタル本番前

Release from Agony / Destruction

明快なクランチ・リフを武器とするベイエリア勢に対して、狂気すら感じさせる音楽性を押し出したジャーマン・スラッシュの雄。



INDEX
01_Beyond Eternity
02_Release from Agony
03_Dissatisfied Existence
04_Sign of Fear
05_Unconscious Ruins
06_Incriminated
07_Our Oppression
08_Survive to Die

発売年:1988年
※現在、国内盤は廃盤です。輸入盤をお買い求めください。

■今回のレビュアー

not	春になると眠くなるのを地でいってしまうが、酒は忘れない営業マン。
RYU	「や〜、頭ぶよぶよ〜」と女性鍼灸師におもしろがられた。嬉しかった。
ARATAMO	新宿から初登場。オヤジメタラーですがよろしくお願いシュミーア!

not

狂気の世界を完成させた恐るべき名盤

ジャズにも通じる複雑なリズム、脳髄の裏側をたえず爪でかきむしるかのようなリフ、リリックなメロディ、ヒステリックなヴォーカル。インテレクチュアルスラッシュを掲げたメガデスに対する、ドイツからの回答。難解だが、爽快。

RYU

冷酷かつ緻密に計算された変態的な1枚

安息も苦痛も簡単には与えてくれない不規則な振り子の如き曲構成、不協和音ツインギター、シュミーアの金切りVoが、まるでレクター博士に半麻酔状態で手術を施されているような錯覚を呼び覚ます。80年代独産スラッシュ屈指の怪作。

ARATAMO

強烈なジャケに負けない天才的なリフ!

何だこのジャケは! 手の甲に目ん玉があったら不便だろ! そんな一抹の不安をよそに、マイクのギターを中心とする複雑怪奇なサウンドが炸裂。ジャケに負けない強烈なアルバムとなり、01のギターソロ導入部分はいつ聴いても鳥肌。



洋ゲーっていっても、お国柄でだいぶ違うなぁと実感

ふり向けばニンテンドー

Wiiウェアの『ゾンビ イン ワンダーランド』が、かなりキテます！　で、今回はそんなソフトを日本へ持ち込んだ人にインタビューってワケです。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田

DSiウェア『書いて覚える 写真単語帳』が楽しい。気になることがあったら写真でパチリ。そしてあとで問題を解く。家族で問題を出し合うと盛り上がりますよ。

洋ゲーの魅力を、日本のユーザーさんにもっと紹介したい！

マーベラスエンターテイメントより、突如現れたWiiウェアの新ブランド「ワールドゲームパレード」。そのコンセプトは、「知られていない海外の名作Wiiウェアを日本で配信」という、かなり期待の持てる内容。そして、その第1弾タイトルの『ゾンビ イン ワンダーランド』が、これまたスゴイ!!　桃太郎＋ゾンビ＋日本的なアニメ絵＋はちゃめちゃなBGMという、なんとも想像しにくい組み合わせで構成されているのだ。そのほかにも新ブランドとして4タイトルの配信が決定済み。そんなわけで、当ページで「詳しく聞かねば！」と思い立ち、プロデューサーのルイ・ラマールさんにお話をうかがってきた。

ゲームに国境なし 洋ゲーを気軽に遊んでほしい

——なぜ、ワールドゲームパレードという新ブランドを立ち上げたのですか？

ルイ・ラマール氏（以下、ルイ）：日本では、ある決まったイメージとしての「洋ゲー」があると思うんです。FPSなど、日本人にあまりなじみがないジャンルも多いですし、ムキムキな主人公が登場したりして、ちょっと抵抗感の強いタイトルが多いと思います。でも、洋ゲーのなかには、もっと気軽に遊べて、楽しいタイトルがたくさんあるんです。おいしいものを知らないのはもったいないことですし、それはゲームでも同じことです。あと、ゲームのおもしろさに国境はないとも思います。洋ゲーの魅力を、もっと日本にも紹介したいんです。

あと、Wiiウェアの配信方法の違いも大きいです。日本の場合はパブリッシャー（ゲームメーカー）でないとWiiウェアを配信できないんですが、欧米ではデベロッパー（開発会社）でも配信ができます。そのため、欧米で配信されているタイトルのなかには、デベロッパー販売のため、日本では配信されないものも多いんです。それなら、自分たちで良質なタイトルを世界中から集めて、"ワールドゲームパレード" というブランドとして発売したらいいのでは、ということを考えました。

——では、最初からWiiウェア限定だったのですか？

ルイ：そうですね。日本では「パブリッシャーしかタイトルを配信できない」ということが発端の1つですから、Wiiウェア限定という形で始めました。

——実際、タイトルはどのように集めたのですか？

ルイ：私はもともと、海外との交渉やローカライズなどを担当していますので、海外のゲーム業界にもネットワークを持っているんです。そこで、彼らにお願いして、良質なWiiウェアタイトルを集めました。実際に、たくさんのゲームをプレイしてタイトルを選別していますよ。今回の4タイトルは、日本のユーザーさんにも楽しんでもらえるだろうと思って選んでいます。

——どんな基準で選んでいるのですか？

ルイ：まずはインパクトですね。配信タイトルの場合、情報を見てもあまりイメージに残らないことが多いと思うので、インパクトは大事だと思っています。あとは、ジャンルもかぶらないように選んでいます。Wiiウェア全体をみると、パズル系のゲームが多いため避けるようにしていますね。それと、操作のわかりやすさも重視しています。配信のゲームですし、ひと目でわかるような遊びやすさは大事なポイントではないかと思います。

——「インパクトが大事」というのを聞くと、『ゾンビ イン ワンダーランド』が、ブランドのスタートをかなりあと押ししたようにも思えますが、いかがですか？

ルイ：ワールドゲームパレードのきっかけとなったのは確かに、『ゾンビ イン ワンダーランド』を見てですね。海外で最初に見たとき、桃太郎がゾンビと戦う不思議な世界観と、耳に残る奇妙なサウンドに驚かされました（笑）。ひと目で、「日本でも出したい！」と思いましたしね。ただ、この1本だけでは、まだ弱いなとも感じていました。なので、ほかのWiiウェアタイトルを探すきっかけにもなったと思います。実際に探してみたら、ほかにも良質なタイトルがありましたし。そういう意味では、『ゾンビ イン ワンダーランド』が、ワールドゲームパレードのきっかけといえますね。

——すでに発売中の『ゾンビ イン ワンダーランド』ですが、売り上げのほうはいかがですか？

ルイ：最初は心配していたんですが、実は大好調なんです。残念ながら細かい数字はいえないのですが、非常によい滑り出しをしています。Twitterでもユーザーさんから高い評価のコメントをいただいているので、ホントに嬉しいですね。

Wiiウェアタイトルは 世界規模で独創的！

——日本でもじわじわと人気が出ているWiiウェアですが、欧米ではどんな感じなのでしょうか？



ルイ・ラマール氏

株式会社 マーベラス エンターテイメント
Wiiウェア「ワールドゲームパレード」シリーズ プロデューサー

フランス出身。ワールドゲームパレードの公式サイトには、プレイ動画も掲載されており、朗らかな人柄がかいま見える。

ルイ：サービス開始当初は、日本よりも海外のほうが盛り上がっていたと思います。ただ、現状では日本のほうがおもしろい展開になっているんじゃないでしょうか。そういう意味では、欧米の現状は少し残念かもしれませんね。Wiiウェアは、とてもよいプラットホームだと思いますし、海外のデベロッパーもまだあきらめてないと感じています。だからこそ、新ブランドを立ち上げたのですし、そんな人たちをサポートする意味でも、ワールドゲームパレードをとおして、欧米のWiiウェアも盛り上げていきたいなと思います。

——欧米のWiiウェアタイトルは内容的にはどうなんでしょうか？　日本より実験的なタイトルが多いのですか？

ルイ：例えば『World of Goo』(日本版では『グーの惑星』）は、独創的なタイトルとして、売り上げ的にも内容的にも高い評価を受けていますね。ただ、個性的ということなら、日本のWiiウェアも負けてませんよ。バンダイナムコゲームスの『マッスル行進曲』なんかは、海外でも『Muscle March』として話題になっています。そういうわけで、自分のイメージだと日本のほうが個性的なタイトルが多いといった印象です。ただ、海外の場合は、先ほどお話ししたように、デベロッパーが直接ソフトを販売できるので、より個性的なタイトルが生まれやすい環境にあるのは事実ですね。

——となると、今後のワールドゲームパレードにも期待ですね。発表済みの4タイトル以降の展開は？

ルイ：このあとも、Wiiウェアで続けていきたいと思っています。評価中のソフトもあるので、ユーザーのみなさんは「お楽しみに」ということでお待ちください。

ワールドゲームパレードの第1弾タイトルは、これだ!!

まずは4タイトルでのスタートとなった本ブランド。どれも異なる個性を持つ良作揃いだ！

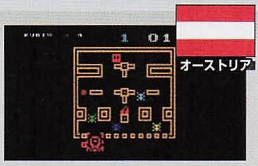
国境を越えたラインナップが "ワールドゲームパレード" の魅力の1つ。第1弾は、ヨーロッパの各国から、選りすぐりのタイトルを揃えている。どのゲームもひと癖もふた癖もある個性的なタイトルばかり。また、ワールドゲームパレードの名のとおり、じっくりと遊び込めば、作られている国の文化的影響なんてものも見えてくる。配信タイトルらしい手軽に遊べる価格だし、気になるタイトルはチェック！



ゾンビ イン ワンダーランド

●3月16日配信　●800Wiiポイント

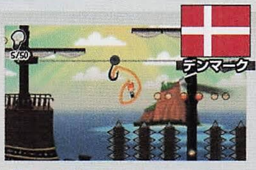
主人公が桃太郎で敵がゾンビのキテレツなTPS。日本語のこれまた摩訶不思議な歌詞のBGMも魅力的。



ビットマン

●3月30日配信　●500Wiiポイント

今や珍しいドットイートACT。注目はゲームの進化をなぞるステージ。最後はなんと128ビットに！



らくがき☆ヒーロー

●4月13日配信　●800Wiiポイント

描いたものが物質化する魔法のペンを使って進むACT。クリアの仕方は、アイデアしだいだ。



かたむきスピリッツ

●4月27日配信予定　●500Wiiポイント

ボールを転がし、ゴールへと導くバランスPZG。Wiiリモコンだけでなくバランスwiiボードにも対応。

インタビューで聞けたこぼれ話を公開！

ルイさんいわく、ワールドヒットパレードは、非常にお国柄が出ているタイトルが多いとのこと。例をあげると、デンマーク生まれの『らくがき★ヒーロー』には、同じくデンマーク生まれの「レゴブロック」にも通じる「自分で考えるおもしろさ」があるという。また、フランス生まれの『かたむきスピリッツ』には、見た目こそ地味な印象だが、実際遊んでみると奥深いおもしろさがあるという部分で、フランス映画にも近い共通点があるとか。

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

Wiiウェア　かたむきスピリッツ

●発売元：マーベラスエンターテイメント／開発元：DBA DK-GAMES　●PZG
●2010年4月27日配信予定　●500Wiiポイント　●1～4人

シンプルなデザインながら奥深いゲーム性が楽しい

Wiiリモコンやバランス Wiiボードを使ってフィールドを傾けながら、ボールをゴールまで運ぶPZG。ボールは5種類あり、バウンドしやすいものや壊れやすいものなど、異なる性質を持つ。なお、フィールドには障害物があるので、各ボールの特徴を理解しておくことが重要だ。この障害物のなかには、ボールを吹き飛ばす扇風機などもあるが、うまく利用すればピンチをチャンスに変えることもできる。また、フィールドに散らばっている「ボーナス」を集めるとポイントが加算され、このポイントによるランキングも競える。ゲームモードは5種類用意されており、最大4人での対戦も可能だ。

4人でころがれ!!



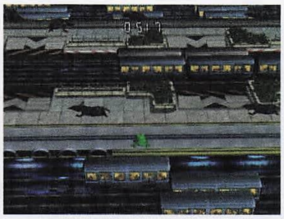
◀ボールを転がすだけの単純な操作だからこそ、一瞬の技が勝敗を分ける!!　運も味方につけろ!

Wiiウェア　Frogger Returns

●KONAMI　●ACT
●配信中（3月23日配信）　●500Wiiポイント　●1～2人

カエルの夢は、無事に巣まで帰ることです

カエルのフロッガーを人の住む街から巣まで帰してあげる……1981年にアーケードで登場したACT『フロッガー』が、3DになってWiiウェアで復活。フロッガーが住む巣にたどりつくには、車が往来する道路や電車が激しく通る線路を渡らなければいけなかったりと体が小さいカエルにとっては一筋縄ではいかない。また、フロッガーの妨害をするのは車や電車などの文明の利器だけでなく、犬やワニの群れなどさまざま。複雑な操作もなくカンタンに遊べるので、誰でも気軽に楽しむことができる!!

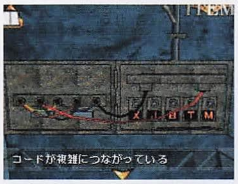
▶人間ならすぐに渡れる線路も僕には遠い。ネズミも大きいし。カエルだって大変なんだケロ。

▶自分の最速記録に挑戦したり、2人プレイもできるケロ。


DSiウェア　@SIMPLE DSシリーズ Vol.3 THE 密室からの脱出 ～プリズンブレイク～

●ディースリー・パブリッシャー　●AVG
●配信中（3月24日配信）　●500DSiポイント　●1人用

無実の罪で捕まった男の戦いが始まる!

▶いろいろなところを探り、アイテムを見つけよう。お金は、情報屋から話を聞き出すのに必要だ。



◀脱獄中には、行く手を阻む仕掛けも。タッチペンを駆使することで、道を切り開くこともできる。

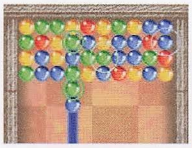
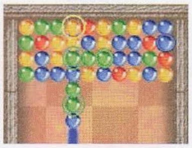
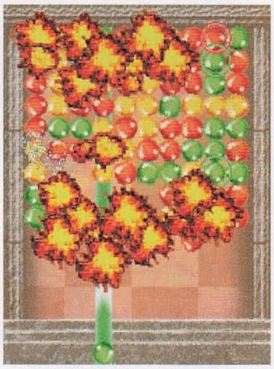
『密室からの脱出』シリーズ最新作がDSiウェアで登場。今回は無実の罪で刑務所に入れられた主人公・ロイの脱獄が目的と、ドラマ「プリズンブレイク」さながらの展開。アイテムや怪しい場所は、タッチペンで調べることが可能で、地図のようにあとで必要になりそうな情報は、手書きメモに残していくと役に立つ。アイテムは合成できるものもあり、手に入れたアイテムをどこで使うかが脱出の鍵となる。脱出シーンは4つ存在し、ストーリーは会話の途中で現れる選択肢によって分岐する。選択の結果により、そのままバッドエンドになることもあるので注意！　刑務所の謎や見え隠れする陰謀など、重厚なストーリーが描かれる本作は、主人公の周りにいる本性が見えないキャラクター達も作品の魅力の1つ。

DSiウェア　Delbo

●ビヨンド・インタラクティブ　●PZG
●配信中（3月31日配信）　●500DSiポイント　●1人用

愛する人を想う気持ちが、奇跡を起こす!!

亡くなった恋人を生き返らせるため、恋人のカルマを閉じ込めたオーブを消して浄化していくPZG。オーブを発射し、同じ色のオーブに当てて消していこう。発射する列のオーブを一段下に引き出すことで、連鎖を自分で引き起こすことも可能だ。これにより大連鎖を狙えるのだが、引き出しすぎるとゲームオーバーになりかねないので注意！


▲連鎖させるため、一段下に引き出したい列を判断。
▼引き出したことで、同じ色のオーブが並んだ！

▶条件を満たすと出現するミステリー・オーブ。このオーブを消すと同色のオーブがすべて消える。


DSiウェア　あぁあの懐かしのシュウォッチ

●ハドソン　●STG
●2010年5月配信予定　●200DSiポイント　●1人用

10秒間の熱き戦い!　高橋名人の伝説を超えろ!!!

1987年に発売され、大ヒットを記録した『シューティングウォッチ』がDSiウェアに登場。10秒間にボタンを何回連打することができるかを競い合おう。Aボタンを使用する「1ボタンモード」と、AとBボタンを使用する「2ボタンモード」を搭載。打ち方には、基本的な「たたき打ち」や、人指し指と中指を素早く交互に叩く「ピアノ打ち」、指先でボタンをこする「こすり打ち」がある。オリジナルの技を編み出すもよし。自分に最も適した打ち方を見つけ出し、新たな伝説を作りだせ！

▶5秒間での連打記録を測定したり、折れ線グラフで連打のペースを確認したりもできる。


▶手軽に遊べるので、飲み会で活躍すること間違いなし！


バーチャルコンソール　わくわく7

●D4エンタープライズ　●FTG
●2010年4月配信予定　●900Wiiポイント　●1人用

わくわくボールをすべて集めて、願いを叶えろ!

わくわくボールを7つ集めると妖精が現れ、願いを叶えてくれるという伝説。本作はそのボールをめぐり、バトルを繰り広げるFTG。バトルには人間だけでなく、謎の生物やマシンも参戦している。それぞれが異なる必殺技を使うのはもちろん、キャラ独自の特性も持つ。特性には「通常投げが受け付け不可能」や「特殊技が少ない」などさまざま。自分のキャラクターと相手のキャラクターの特性を理解し、有利に進めていこう。

個性的なキャラクターたちが大暴れ!!



◀心優しき謎の生物・まるるん。彼(?)の力技が炸裂。コンボを狙って相手を一気に追い詰めろ。

ぬり絵は心の窓!?　深層心理までお見とおし！

『わりと本格的 絵心教室 前期・後期』もそうですが、最近DSiウェアで増えてきたのが、DSで絵を描くペイントツール系のタイトル。そんななかで、ペンを動かすことで自分のなかにある心の世界をのぞこうという興味深いタイトルが登場しました。それが、『DSココロぬりえ』。本作は、色彩心理学にそって作られており、ぬった絵をもとに現在の深層心理までも分析してくれるのです。ぬり絵をすることで自分の心がのぞけ、色の力で心のエネルギーも充電完了です！



PS3&PSPのネットワークサービス「PSN」を極める!

原稿料はウォレットで PS3&PSP

幅広く楽しめるPlayStation® Networkの魅力を紹介するこのページ。今回は、好評開催中の「PSストア・毎月ザクザクキャンペーン」を中心にPSNの魅力を紹介!

家電もすべてソニー製



編

話題作ラッシュの先月、大量にゲームを購入するも、ほとんど休めずプレイできないままに。いつか遊ぶぞと誓いつつ、何本かは封を切らずに積みます(涙)。

PSPタイトルが隔週でザクザク登場するキャンペーンがスタート!

PSPの遊びの幅がさらに広がる ¥300(税込)のバラエティゲーム

『戦場のヴァルキュリア2』『ゴッドイーター』『絶対ヒーロー改造計画』と、個人的にマストなやり込み系タイトルの連発で、PSPの稼働率が急上昇中です。このあとも『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』『東京鬼祓師』『イース フェルガナの誓い』と気になるタイトルが続くうえに、ゲームアーカイブスのタイトルも気になったりと、嬉しい悲鳴状態！　さらにここにきて、そんな私にトドメを刺しにきたとしか思えないキャンペーンが、4月22日に始まりました(この記事を書いている時点では、始まる予定です)。その名もズバリ「PSストア・毎月ザクザクキャンペーン」！　今月は、このキャンペーンの詳細に迫ってみようと思います。

楽しいゲームがザクザクと配信!



◀弾幕系(?)STG『SAVE THE EARTH』など、手軽に遊べる名作が満載!

「PSストア・毎月ザクザクキャンペーン」とは、文字どおりPlayStation Store(以下、PSストア)にて毎月新作タイトルを大量にザクザク配信するキャンペーン。それぞれ特徴的な3シリーズが予定されており、好みに合わせて幅広くゲームを選べます。しかも値段は¥300(税込)均一!　通常のゲームアーカイブスタイトルの約半額で、10本買ってもCD1枚ぶんと、超・お買い得なシリーズとなる予定です。もちろんフルプライスの通常タイトルと比べると、ボリュームなど見劣りする部分は多々ありますが、手軽に遊べるユニークなゲームが安価で大量に配信されるのは嬉しいところ。あまり時間がないときや、ちょっとした気分転換用に、1つか2つダウンロードしてみてはいかがでしょうか？　なお、注目のタイトル(シリーズ)は以下のとおり。

●「Feel for two」シリーズ

……1台のPSPで、1人でも2人でも遊べる！　のがウリのシリーズ。1台のPSPを左右から2人で持って、対戦&協力プレイを楽しめる。

- **配信中（4タイトル）**：とんずらっこ／突撃! 戦車隊／将棋／メイクドラマベイスボール
- **5月13日配信予定（3タイトル）**：ユビスター／マカロンリバーシ／クイズアニマニア

●「バイトヘル2000」シリーズ

……独自のノリと世界観で人気を博したバラエティゲーム集『バイトヘル2000』が、PSストアで完全復活！　あのバイトの数々が、ポケットサイズになってPSPにやってくる。しかもこのシリーズは、複数のバイト(タイトル)が1つのパックになっているので、さらにお買い得!!

- **配信中(2セット)**：バイトヘル「2」パック（薪割り2、ボールペン工場2、クサイモン2）／バイトヘル思いやりパック（魔王、キノコ or DIE2）
- **5月27日配信予定（1セット）**：バイトヘル情熱パック（デモ行進、無事ロックフェスティバル）

●「レトロフューチャーズ」シリーズ

……ちょっとレトロで新しい味付けをしたゲームのシリーズ。原点に立ち返ったベーシックな内容のものが多いため、とりあえず試してみるのに最適!?

- **配信中（1タイトル）**：SAVE THE EARTH
- **5月27日配信予定**：N.U.M.(ニューム)

5月以降も隔週で新作タイトルがザクザク追加されていく予定なので注目です。さらに、このキャンペーンの期間中に1つでも関連タイトルを購入すると、月ごとに異なる「プレゼントツール」(『バイトヘル2000』に収録されていた「ツール」と同じもの）が無料で手に入ります。4月は世界中の時差がひと目でわかる「世界時計デラックス」が、5月は合コンで活躍しそうなコミュニケーションツール「フィーリングパートナー5vs5」が配信される予定です！

ほかにも注目のダウンロードタイトルが PSストアで続々と配信される予定!

「PSストア・毎月ザクザクキャンペーン」のタイトル群以外にも、PSストアでは注目の新作が登場する予定です。その筆頭が、PS3でまさかの復活を遂げる『いっきおんらいん』(夏配信予定/サン電子/価格未定)。元ネタは、1985年に登場し、アーケードで人気を集めたサン電子の名作ACT。一般的には同年に発売されたファミコン版のほうが有名な“あの”レトロゲームです。悪代官を倒すため、主人公の「権べ」と「田吾」が鎌や竹ヤリを武器に“百姓一揆”を起こすという内容で、当時としては斬新だったゲームシステムとシュールな世界観で、かなりの人気を集めました。PS3版は従来の味のある雰囲気を残しつつ(グラフィックはリニューアル／クラシックが選択可能)、6対6の最大12人でのオンラインプレイが可能に。よく考えてみれば、多人数が乱戦を繰り広げる“一揆”という題材はオンラインゲームに向いているし、同様に往年のレトロゲームをPS3でリメイクして話題を集めた『みんなのスペランカー』という成功例もあるので、本作への期待も高まることでしょう。代官側のプレイヤーは忍者や“あの”腰元を操作できるようなので、個人的にはそれだけでも買い！　ちなみにファミコン版『いっき』と、同じく名作の『スーパーアラビアン』をセットで収録している『メモリアル☆シリーズ サンソフト Vol.1』もゲームアーカイブスで配信中なので、興味がある人はこちらもチェックを!!

あの名作もPS3で完全復活!



◀単なる懐古移植にあらず！　最大12人が入り乱れて戦うオンラインモードに期待しよう。

個人的にDL必須のゲームアーカイブス(ETC編)

個人的にオススメなタイトルを紹介するこのコーナー。今回は、名作ACT『いっき』のPS3化を記念してゲーム集モノを大特集！

1 コナミアンティークス MSXコレクション Vol.1

●KONAMI ●配信中（2006年11月22日配信）●¥600(税込)

初期のコナミの名作を集めたオムニバスソフト。『けっきょく南極大冒険』『イー・アル・カンフー』ほか10タイトルを収録。『Vol.2』も必携！



▲▶MSXタイトルを中心に、KONAMI作品をまとめて楽しめる。

2 ビシバシスペシャル

●KONAMI ●配信中（2006年11月22日配信）●¥600(税込)

アーケードで人気を集めた『ビシバシチャンプ』『スーパービシバシ』『ハンドルチャンプ』の3タイトルをミックスしたバラエティゲームの金字塔。ひたすら連打をするシンプルゲームが基本だが、ついつい熱中してしまう中毒性があり!



▶ゲーム内容もさることながら、バラエティ番組風のノリの演出が秀逸。ぜひお試しを!!

3 メモリアル☆シリーズ サンソフト Vol.1

●サンソフト ●配信中（2007年7月26日配信）●¥600(税込)

上でも紹介している『いっき』と『スーパーアラビアン』の2タイトルを収録した『メモリアル☆シリーズ』の第1弾。資料や音楽を鑑賞するモードも搭載。個人的には名作『マドゥーラの翼』を収録した『サンソフト Vol.3』もオススメ!!



▶『いっき おんらいん』の“予習”用に、本作で元祖『いっき』を体験しておくべし!

期間中はどのタイトルを買っても特典がもらえる!

上で紹介している「PSストア・毎月ザクザクキャンペーン」でプレゼントされる特典ツールは、月ごとに固定となっている。その月に発売されたタイトルである必要はなく、キャンペーン期間中に発売された対象タイトルならどれでもOK。そのため、コンプリートを目指す人は一気に購入するのではなく、毎月続けてタイトルを買うようにしよう。さしあたって、4月の特典ツール「世界時計デラックス」のプレゼント期限(4月30日)が迫っているので、まだの人は急げ!!

PlayStation NetWork（PS3・PSP）新作・名作ラインナップ

PSN (PS3) アフターバーナー クライマックス

●セガ ●STG
●配信中（4月21日配信） ●¥900（税込） ●1人用

いよいよフライト開始! 空の戦場を制せ!

今年1月の電撃発表から約3カ月、いよいよPSNで『アフターバーナー クライマックス』が配信開始！ プレイヤーは、核戦争を阻止すべく国連所属の特殊航空部隊「Brave Fangs」の一員として出撃する。PS3への移植にあたって、自分のプレイスタイルに応じて「無敵」や「弾数無制限」など、さまざまな機能を設定できる“EX OPTIONS”を搭載。これらのオプションはゲームをやり込むことで次々と出現。各条件を満たすことで、何度やっても飽きのこないプレイが楽しめる。また、オンラインランキングに対応した“SCORE ATTACK”モードでは、プレイ内容によってメダルを獲得でき、メダルコレクションを作ることが可能。





◀攻撃時に、クライマックスモードを発動させ、コンボ数を上乗せしていこう。

PSN (PS3) トライン ザ ロストレリック

●スクウェア・エニックス ●A・RPG
●配信中（3月31日配信） ●¥2,400（税込） ●1～3人

フィンランド生まれの幻想世界を自在に駆けるA・RPG





◀各種スキルは必ずしも万能ではないため、バランスを考えて組み合わせるのが楽しい。

邪悪な魔法によって廃れた王国……北欧の森のなかにある朽ちた遺跡を、伝説の聖遺物「トライン」によって選ばれた3人の冒険者が突き進んでいくACT。横スクロールアクションながら、奥行きのある美しい3Dグラフィックが特徴で、目を奪われること間違いなし。登場人物は、女盗賊と騎士、落ちこぼれ魔法使いといった異色な面々。物理演算エンジンによってリアルに動くロープの遠心力で木々を華麗に渡ったり、魔法を使ってフィールドの障害物をどかしたりと、3人の特性を自由に組み合わせれば、さまざまなオブジェクトを利用することができる。友人同士でコントローラを持ち寄れば、その場で最大3人のパーティを組むことも可能だ。幻想の世界での冒険を楽しもう。

PSN (PSP) アースセイバーPlus 隕石爆破大作戦

●トムクリエイト ●ACT
●配信中（4月15日配信） ●¥500（税込） ●1人用

巨大隕石の襲来から、地球の危機を救え!

2009年にDSiウェアで配信され、人気を博した『アースセイバー 隕石爆破大作戦』がPSPで登場。地球に接近してくる巨大な隕石を爆弾で破壊していくACTだ。十字キーとAボタンで次々と爆弾をセットしていくだけというシンプルな操作で、誰でも気軽に楽しめるのが魅力の1つ。画面右の情報モニタをチェックしながらミッションをクリアすれば、爽快感たっぷり。シンプルゆえにやり込み度はMAX！

爆風を利用して連鎖爆破を狙え





▲プレイに慣れたら、タイムリミットなどの厳しいクリア条件が用意されているハードモードに挑もう。

PSN (PSP) ぽっちゃり☆プリンセス ポータブル

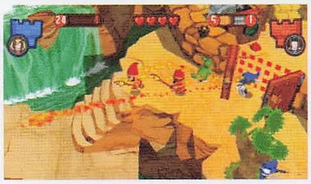
●SCE ●SLG
●配信中（3月11日配信） ●¥1,500（税込） ●1人用／オンライン対応（最大8人）

かわいくてグロテスク!? 戦略命なバトルロワイヤル!

1度食べたら止まらない呪いのケーキを食べてぶくぶく太ってしまった2人のお姫様。この2人をめぐってお互いの国が血みどろの戦いを繰り広げるチームアクションストラテジーが本作。目的は、自分達のお姫様を相手の陣地から救出すること！ プレイヤーは5種類の職業を組み合わせたキャラ達を操作して戦う。絵本のようなフィールドに24人のキャラが入り乱れる様子は圧巻。また、PSP版には新たな物語と、監獄破り、破壊工作大作戦、死神ごっこなどの追加モードがあり、長く楽しめる。なお、アドホック・インフラストラクチャに対応し、最大8人でのオンライン対戦が可能だ。

▶ゲームモードの1つ。監獄を破って自軍の兵士を増やす監獄破りモード。





◀バタースコッチ、グアカモーレ湾など、個性豊かなマップが多数登場。

ゲームアーカイブス バトルエース

●ハドソン ●STG
●配信中（4月21日配信） ●¥800（税込） ●1人用

名機「PCエンジン スーパーグラフィックス」の傑作STGが登場!

1989年にPCエンジン スーパーグラフィックスで発売された『バトルエース』がゲームアーカイブスで登場。当時の家庭用ゲームとしては、アーケード並みの圧倒的な3Dグラフィックを誇ったSTGで、軽快なBGMとともに今も根強い人気があるタイトル。コクピットに乗り込んでミサイルやバルカン砲を撃ちこむ臨場感は、今も色あせない。また、弾数の制限がないため、痛快に射撃ができるのも本作の醍醐味。

臨場感のあるコクピット視点





◀高速で隕石が飛来するステージ2の難所を抜ければ、ボスが登場。弾を避けつつ中心を狙おう。

ゲームアーカイブス ゲート オブ サンダー

●ハドソン ●STG
●配信中（3月17日配信） ●¥800（税込） ●1人用

自機を強化していき、銀河の犯罪組織を駆逐せよ!

超犯罪組織「オベロン」を倒す秘密隊員ホークとなって新鋭戦闘機に乗り込み、宇宙へと旅立つ横スクロールSTG。プレイヤーは、3種類の武器を駆使してステージをクリアしていく。道中で味方機からの補給をうまく受けながら武器をパワーアップさせていこう。武器が最強になると画面上のすべての敵を攻撃できる。その爽快感はバツグンだ。各ステージの最後に待ち受けるボスを倒し、全7ステージを制覇しよう。

懐かしのレーザー音が快感に





◀武器ユニットを取ると武器レベルを2つまで上げられるが、ミスをするとノーマルに戻ってしまう。

旧・テクノソフトの名作が続々とゲームアーカイブス化!
前号で紹介した『THUNDERFORCE V Perfect System』に続いて、PS版が入手困難でレア度が高かった旧・テクノソフトのガーデンライフSLG『マイガーデン』がゲームアーカイブで登場！ 一流ガーデナーの「おばあちゃん」の助けを借りて、自分だけのお庭を造っていこう。なお、同社が手掛けた名作RPGシリーズの第1弾『Neorude(ネオリュード)』もゲームアーカイブス化されているので、往年のテクノソフトファンは忘れずにダウンロード&プレイすべし!!



この無理矢理感がXbox 360ならでは？

めざせ！ 実績厨！ Xbox 360

3月24日に配信開始された、1970年代～80年代のアーケードゲームがプレイできる「Game Room」。今回はこのステキな新サービスをご紹介！

Xbox 360を愛する者



35051/115890（149ゲーム）

megane

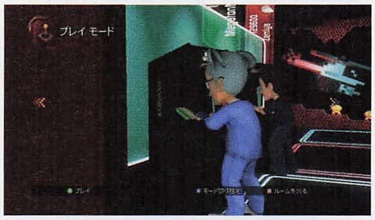
TwitterをXbox LIVEのフレンドが使いこなし始めたことで、ゲームの募集が非常にわかりやすくなりました。代わりに睡眠時間がマッハで削られてます……。

「Game Room」はオッサンホイホイですね

ただ単に昔のゲームがプレイできるだけだったらちょっとアレですが……

今年1月にラスベガスで開催された家電の展示会「CES」で明らかになった「Game Room」。当初は、1970年代にヒットしたアーケードゲームタイトルや、Atari、Intellivisionで発売された名作がプレイできるという、要素の一部分しか公開されていませんでした。加えて、そのハード自体が日本ではなじみが薄いので、それほど注目度が高いニュースというわけではなかったように思います。しかし『Centipede（センチピード）』や『Super Cobra』など、名前は知っているけど、やったことはないというタイトルが多くラインナップされており、ゲーム好きとしては興味深い。そこで今回は、このGame Roomは果たして"買い"なのかというところをお伝えしていきたいと思います。

Game Roomは新たな仮想空間なのか!?



◀自分やフレンドのアバターが楽しそうに遊んでいる姿が見える「Game Room」。

自分のゲームセンターが構築できる仮想空間「Game Room」

まずはGame Roomのシステムからご紹介しましょう。Game Room自体は無料でダウンロードできるダウンロードソフトです。ただ、これをダウンロードしただけでは何もできません。さらに「Game Pack」と呼ばれるDLC（無料）を入手することで、各種アーケードタイトルをプレイすることができます。しかし、各タイトルは最初の1回目だけ無料でプレイできますが、その後プレイしたいと思ったら、1プレイごとに40マイクロソフトポイント（MSP）を支払うか、タイトルの利用権を240MSPで購入する必要があります。気にいったタイトルを何度もプレイしたい場合は有料ってことです。ここで購入したゲームは、自分のGame Roomにアーケード筐体として設置することができます。このGame Roomはフレンドが遊びに来られるようになっており、フレンドは後述するトークンを使用することで、自分のGame Roomのゲームをプレイすることができるのです。

気に入ったゲームは購入して設置！



◀当時を思い出す懐かしいゲームを見つけたら、やっぱりまた遊びたくなるよね。

このトークンですが、最初に20トークンが支給され、自分で購入したゲーム以外をプレイする際に5トークンもしくは40MSPが必要になります。トークンはフレンドが自分のGame Roomに訪れたり、自分が設置したゲームを遊んだりすることで増えていきます。つまり、友人好みのゲームを置いておけば、トークンを増やしやすいというわけですね。また、自分のGame Roomにはさまざまなアクセサリを置いてカスタマイズが可能。アクセサリは両替機などのオーソドックスなものから、誰が考えたんだコレと言いたくなるようなアイテムがズラリ。自分の感性を信じて置いていきましょう。

自分好みのアイテムを設置！



◀現在用意されているアイテムは34種類。ゲームをプレイしないと置けないものも。

フレンドとのランキングやチャレンジが非常に熱い！

ネットワークサービスに長けているXbox LIVEですから、もちろんオンラインランキングはほぼ全タイトルが対応しています。僕が小学生だった1980年代はインターネットなんて便利なものは当然なかったので、自分が競い合えるゲームの世界は、アーケードゲームが置いてある駄菓子屋のゲームコーナー（ゲームセンターは怖くて入れなかった）でした。でも今はオンライン上に記録が残り、フレンド達と競い合える……こんなにうれしいことはない。昔とった杵柄とばかりにプレイしていると、みんなも同じような気持ちでプレイしていたりするんですね。「このゲームはうまかった」なんて自信満々にプレイしたら、フレンドがあっさりとブチ抜いていったりして。このあたりは昔を知っているオッサンでないと味わえないかなぁ、なんて思います。

Game Roomは結局どうなのよと言われると……

まず実績厨的な観点から見ると、Game Room本体と2つのGame Pack、この3つをダウンロードして、自分のGame Roomをカスタマイズしていけば、最大で75ポイントが手に入ります。さらにフレンドの部屋に行けば5ポイント。無料で80ポイントと思えばなかなか。でも実績1000を目指そうとすると、最低でも6240MSP（なんと約¥9,400！）がかかるため、実績のコンプリート狙いで手を出すのは正直オススメできない。

現在配信されているタイトルも、いまいちピンと来ない人がほとんどでしょう。当たり前なことですが、Game Roomが盛り上がるためには、有名なタイトルが必要だと思われます。個人的にはタイトーの『エキサイティングアワー』やテーカン（現：コーエーテクモゲームス）の『ボンジャック』、UPLの『忍者くん 阿修羅の章』あたりが来たら、名前見て購入余裕でしたレベルなんですが。

新バリューパックがついに登場！ 今回は『Forza 3』と『BAYONETTA』!!

Xbox 360本体に人気のゲームソフトが2本付属して、値段は据え置きのお買い得セット「バリューパック」が4月28日に発売！ 同梱ソフトのタイトルは『Forza Motorsport 3』と『BAYONETTA（ベヨネッタ）』！ Xbox 360本体はエリートで、120GBのHDDを搭載。ヘッドセットも付属し、購入してすぐに『Forza 3』でオンライン対戦が楽しめる。

値段は据え置きの¥29,800（税込）!!



▲映像ケーブルはエリートと同じくコンポジットAVケーブルのみで、HD AVケーブルは別売りなる。

1 俺と疾れ！ 『Forza Motorsport 3』

リアルを追求したRCG『Forza Motorsport』シリーズの最新作。特別なテクニックを用いなくても手軽にペイントカー（痛車とか）が作れるようになったほか、初心者向けにオートブレーキアシストを搭載。アクセル踏みっぱなしでもOKのカンタン走行ができる。



◀ビジュアルだけでなく、挙動にもこだわった。レースの楽しさを感じよう。

2 エロかっこよさ満点!! 『BAYONETTA』

プラチナゲームズの神谷英樹氏が満を持して送り出したノンストップ・クライマックスアクション。主人公の魔女・ベヨネッタが天使達を相手にアクロバティックに立ち回り、これが爽快で楽しい。ド派手で遊び心にあふれた各種イベントシーンも必見だ。



◀銃や剣などを使った攻撃で天使達を文字どおり粉砕していく。

USBにゲーマータグを移せるようになった！

3月29日に突如発表された2010年春のLIVEアップデート。このアップデートが4月6日に行われ、これによりUSBメモリーを16GBまで、Xbox 360のデータの保存場所として使えるようになりました。僕はもともと自宅と会社で同じデータが使えるように純正のメモリーカードを利用していましたから、あまり恩恵はないのですが、アーケード本体を使っていて、HDDを持っていない人には朗報といえるのではないでしょうか。ゲームのインストールにも対応していますし。

Xbox LIVEアーケード新作・名作ラインナップ

THE KING OF FIGHTERS 2002 ULTIMATE MATCH

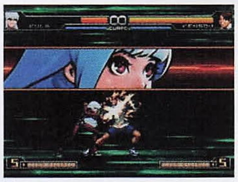
●SNKプレイモア ●FTG
●2010年春配信予定 ●価格未定 ●1～2人／オンライン対応（最大2人）

名作『KOF2002』が大幅リメイクで再誕!!

チームバトルシステムの先駆けで、今夏に最新作『THE KING OF FIGHTERS XIII』の稼働が予定されている人気格闘ゲームシリーズ『THE KING OF FIGHTERS（KOF）』。今回は『KOF2002』が「ULTIMATE MATCH」となって待望の復活!! 既存キャラクター49名に加えて、KOF'97に登場したオロチチーム、エディット専用の新キャラ「ネームレス」、師匠キャラを集めた「マスターチーム」など、シリーズ最多となる66名のキャラが参戦。さらに、ゲームバランスの調整が施され、過去のシリーズから復活した必殺技や、性能が変更された技のほか、新技も多数追加。そして、全キャラが持つMAX2技がパワーアップ！ 派手なカットインが入り演出面もアツくなっている。ほぼ新作といっていい内容だ。



▶旧キャラ、新キャラが入り乱れるキャラセレクト画面!! シリーズ最多の66名は圧巻だ。



◀MAX超必殺技を超えた威力を持つMAX2技には派手なカットインが追加！

Scrap Metal

●発売元：マイクロソフト／開発元：Slick Entertainment ●RCG
●配信中（3月10日配信） ●1200マイクロソフトポイント ●1～4人／オンライン対応（最大4人）

チェイスもバトルも楽しめる欲張りレースゲーム

本作は、ラジコンを操るような操作感で手軽にレースが楽しめる、ルール無用のハイスピードバトルRCG。相手をぶっちぎってゴールするもよし、機銃を使って相手を倒すもよし……。使用できる車はモンスタートラックから戦車までと幅広い。また、倒した車はスクラップ車として自分の物になり、修理して改造することができる。カラーリングはもちろん、操作性やスピード、武装強化もできるのでドンドンスクラップ車を手に入れてガレージを充実させよう。オンライン対戦では、最大4人でさまざまなルールを楽しめる。なんと3Dメガネを使った3D表示にも対応!!



▲レース場はもちろん、街中やコロセアムまで、ステージが豊富。

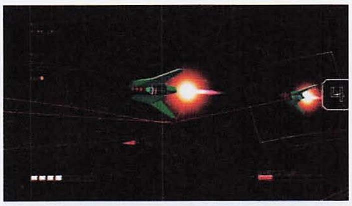


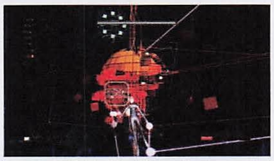
◀レース中に大破させてスクラップにした敵の車は、改造して自分のモノにしてしまおう！

Rez HD

●発売元：キューエンタテインメント／開発元：キューエンタテインメント、ヘキサドライブ ●STG
●配信中（2008年1月30日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用

ノリノリでグルービーなSTGがHDで蘇る!!





▲▶電脳空間という世界観と、ゴキゲンなテクノミュージックが見事に融合している。

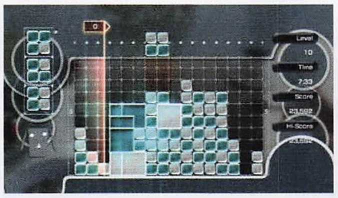
ケン イシイなど、著名なテクノミュージシャンが数多く参加して話題を呼んだSTG『Rez』がパワーアップして登場。情報量の多さでスリープしてしまった人工知能"eden"を復活させるため、電脳空間のウィルスを撃退していこう。本作は敵をロックオンして攻撃し、倒していくというシンプルな3Dシューティング。しかし、弾を発射する音や敵を破壊する音がパーカッションになっており、リズムに乗せて連続で倒せば立派な「音楽」に変化する。さらに、ステージが進むにつれて効果音が増えていくので、無意識のうちに奏でるリズムにどんどんトリップしてしまう。また、過去に発売されたオリジナル版も収録されている。

ルミネスライブ!

●キューエンタテインメント ●PZG
●配信中（2007年3月7日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人／オンライン対応（最大2人）

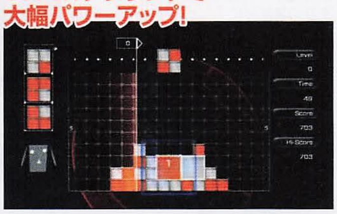
ミュージックPZGのパイオニアが再誕!

楽曲と映像が一体となったステージで、心地よく落ちモノPZGが楽しめる本作。画面左から右に動くバーの通過に間に合うようにブロックをつなげて正方形を作り、消していくという、ちょっと変わったルールが独特。ステージごとの曲のテンポに合わせてゲームスピードが変化するので、素早い操作が要求されるステージや、ジックリと連鎖を楽しむスローテンポなステージがあるなど、バリエーションは豊富だ。



▲ブロックを落とす、消すといったすべての行動が音楽と結びつき、えもいわれぬ高揚感を生む。

5.1chサラウンドで大幅パワーアップ!



Jewel Quest

●マイクロソフト ●PZG
●配信中（2006年3月9日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用

古代遺跡に眠る財宝を求めて宝石を消せ!



▶宝石や遺物はしばらく操作していないと、怪しく光り、ヒントをくれる。



◀ステージの形も複雑になっていく。なるべく角から消そう！

マヤ文明の古代遺跡を探検し、遺物や宝石を並べて謎を解け！ 本作はボード上に置いてある宝石の位置を上下左右に入れ替え、3つ以上揃えて宝石を消していくPZG。宝石を消した背景のタイルは黄金に変わり、制限時間以内にすべてのタイルを黄金に変えればクリアとなる。しかし、ステージが進むとボードの形が正方形だけではなくなるため、「どうすればこの場所で消せるだろう？」という先を見据えた思考も必要になってくる。まずは消しにくい角の宝石から消していき、タイルを黄金へと変えていこう。探検家から研究者へとステップアップし、マヤ文明の確信にたどり着け！

ファンタシースターII

●発売元：セガ／開発元：Backbone Entertainment ●RPG
●配信中（2009年6月10日配信） ●400マイクロソフトポイント ●1人用

未だ根強い人気を誇るメガドライブの名作RPG!

今もさまざまなプラットホームで続編がリリースされている人気シリーズ『ファンタシースター』。そのなかでも特に人気が高い『II』がお手頃価格で配信中だ。舞台は前作の物語から1000年後のアルゴル太陽系第2惑星モタビア。州政府のエージェントである主人公のユーシスは、大量発生したバイオモンスターの謎を解くため、妹のネイや仲間達とともに調査を開始する。謎を解き明かしていく先に待ち受けるものとは……。当時では珍しかった重厚感のある少し暗めのストーリーに注目。



▶シリーズを通して1、2の人気を誇る妹のネイ。しかし、物語中盤のイベントにて……。



▶敵とのバトルはオーソドックスなコマンド型戦闘となる。

Xbox 360の『GoW』最新作が4月13日に電撃発表！
マイクロソフトが誇るシネマティックACT『Gears of War』シリーズの最新作『Gears of War 3』が、全世界とほぼ同時となる2011年4月7日に発売されることが明らかになった。これまで日本での『Gears of War』シリーズは、北米版発売から半年以上遅れて発売されていたが、『3』で初の同時発売となった。これは前々作、前作の販売が好調だったことと（北米と比べたら差はある）、開発元のEpic Gamesが日本法人を設立したことが関係していると思われる。



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

月の初めには新作が配信されることが多いんですが、とりわけ今月は大豊作！　AVGからRPG、リズムACTまで、バラエティ豊かなラインナップで大満足でした♪

365日携帯電話と一緒



そみん

ドコモのエクスペリアなど、いよいよアンドロイドケータイが本格化してきました。今のケータイとあわせて、2台目のケータイとして購入を考えています。

3/1～3/16　3月1日の大作配信ラッシュに嬉しい悲鳴……!

3/1　ヤムチャの戦闘力が2000を超えました

原作では敵だったキャラクターも含めた24キャラクターを育成して、原作の世界観をベースにした100以上のクエストを楽しめる『**超ドラゴンボールRPG**』[バンダイナムコゲームス：ドラゴンボールモバイルで配信／i対応]。前作はヤムチャや人造人間18号の育成に燃えましたが、今回は合体攻撃が重要なのでメンバー選びに難航中。全国のプレイヤーと対戦できるモードもあるので、こだわりのメンバーで挑戦したいところですね。



3/1　本格的なタクティカルS・RPGはいかが？

白獅子傭兵団の団長レオンの視点で国家間の戦争が描かれていくS・RPG『**マーセナリーズサーガ**』[ジグノシステムジャパン：本格メガゲームズなどで配信／i、E対応]。政治の舞台裏なども描かれるシリアスタッチのシナリオも好きですが、職業が30種類以上用意されていて、部隊編制の楽しさをバッチリ味わえるのがポイント。基本職から上位職、最上位職へとクラスチェンジしながらスキルを習得していくのがクセになるんです！



3/1　待受FLASH＆ショートストーリーにも注目！

ケータイ用の完全オリジナル作品ながら、ボリュームもクオリティもバツグンの傑作AVG『**えどたん**』(データは右を参照)。その最終話となる第五話は、主人公の祖先が殺人犯として捕まるという波乱の幕開けに！　めちゃくちゃ好きな作品なので完結というのはさびしい部分もありますが、サイトでは待受FLASH＆ショートストーリーが配信中。毎月更新されているので、まだまだ『えどたん』の世界にひたることができそうです♪



3/1　巨大な十字架とともに現れた神族との決戦が始まる！

『**RPGヴァンパイア：コード**』[ビービーエムエフ：iゲーム大好き！などで配信／i、E、Y対応] の主人公は、ヴァンパイアでありながら臆病でおとなしい少年キルル。わがままな少女キュキュに引きずられて冒険に出るわけですが、この草食系男子×肉食系女子のカップリングがナイス♪　システム的には、装備品の熟練度（装備経験値）をためると能力値がぐんぐんアップしていく成長システムが◎。育成が楽しいRPGはポイントが高いです。



3/1　スクール水着のリムルルにどんな服を着せようかな♥

水着の女の子に服を着せていく、脱衣ならぬ"着衣ゲーム"最新作『**SNK ギャルズアイランド リズムコンボ 油断しないで！**』[SNKプレイモア：SNK WORLD-iなどで配信／i、Y対応]。今回はリズムACTで、ユリやリムルル、ほたるなど8名が登場。きわどい服も好きだけど、セーラー服もお気に入りです♥



3/5　こつこつ強くなっていくのがたまりません！

『**ヴァンパイアと錬金術師**』(データは右を参照) は、ダンジョンを探索して集めた錬金素材を使ってアイテムを作るRPG。錬金素材集めは大変（同じダンジョンを何度も探索することが必要）ですが、そうやって強い装備品を作れたときの嬉しさは大きいです♪　繰り返し作業のようで少しずつ強くなっていくタイプなので、やり込み派にはピッタリかと。有料で購入できる特殊なアイテムに頼らなくても楽しめますが、何度も使えるダンジョン脱出用アイテムのリターンミストと傭兵を無期限で雇える傭兵契約書は極めて便利なので、やり込む際にはオススメですね。



3/8　さくさく遊べる本格的なMMORPG！

4月5日からプレオープンが始まったMMORPG『**ソーサリーサーガ**』(データは右を参照)。一足お先にクローズドβテストに参加してプレイしましたが、3000人の定員に対してかなりの応募があったとか。さておき、素早さ重視のストライカーを選んだこともあって、かなりテンポよく遊べました。周りの人とパーティを組んで冒険したところ、レベルも意外とさくさく上げられましたし（あくまで序盤ですけど）。ちょっとした時間で遊べるミニクエストも多いので、気長にプレイをしていこうと思っています。



3/16　ある意味、RPGの舞台裏を見ているような感じ

『**アイゼンマイスター**』[オープンドア：RPG大集合！で配信／i対応] の主人公は、伝説の鍛冶屋（アイゼンマイスター）を目指す少女リア。主人公自身は一般人で、魔王と戦う勇者に装備品を提供していくという、一風変わったスタンスで物語を楽しめるRPGです。装備品を作って図鑑を埋めていくのも楽しいですよ。



勝手に名作認定　何カ月もハマり続けている超名作!

5月に続編が配信決定！完成度が高い傑作RTS!!

RTS（リアルタイムストラテジー）と聞くと敷居が高く感じるかもしれませんが、実際に遊ぶとスムーズに操作できて、さくさく遊べちゃいます。その理由は、兵士を増やして領土を拡大するというシンプルなルールと、部隊の移動経路がわかりやすく表現されているおかげじゃないかと思います。2009年5月の配信開始以来、毎月新マップが追加され続けているのも嬉しいところ。ちなみにiPhoneやDSiウェアにも移植されていて、特にDSiウェア版は対戦が熱いです。5月に配信が決まった続編『2』にも期待大です！



▲ドラマ性も高く、物語重視派にもオススメ。



国破れて山河あり

- スクウェア・エニックス（スクエニモバイルで配信）
- SLG　●月額300ポイント（税込¥315相当）
- iモード、EZWeb対応

3本合わせて だいたい630円!!

えどたん

- カプコン（カプコンパーティで配信）
- AVG　●サイト登録月額¥315（税込）
- iモード対応

江戸時代にタイムスリップした現代の高校生・天道未来が難事件に挑むAVG。服を着替えて町人と同心の立場を使い分ける「着替え」や、指紋やアリバイといった現代人ならではの知識を利用した捜査など、ユニークなシステムが満載！

ケータイ用の本格AVGがいよいよ完結へ！





▲5話にわたって張りめぐらされてきた伏線が、ついに1つの結末へとつながっていく！　はたして主人公は現代の東京に帰ることができるのか!?

ヴァンパイアと錬金術師

- G-mode（R.P.G-modeで配信）
- RPG　●サイト登録月額¥315（税込）
- iモード対応

ヴァンパイアから錬金術を教わった雑貨屋の少年ハンドは、昔から憧れていた聖剣エクスカリバーを作るために錬金素材を集める冒険を始める。作ったアイテムは、装備して使うことはもちろん、店で販売してお金を稼ぐためにも重要となる。

錬金素材を集めてエクスカリバーを作れ！





▲錬金術のレシピを教わるため、世界中のヴァンパイアの依頼を解決していくことに。レベルは存在せず、装備品でキャラクターを強化するのが特徴。

ソーサリーサーガ

- ソネットエンタテインメント（ソーサリーサーガで配信）
- RPG　●基本プレイ料金無料（アイテム課金）
- iモード対応

誰もが魔法を使えるクイール王国を舞台に、人と魔物との戦いが描かれるMMORPG。自由なキャラクターカスタマイズができるほか、エクメネ（テント形式の自分だけの部屋）を持つことができ、そこで露店を開けることも特徴となる。



選べる職業は4種類！

職業はファイター（魔法戦士）、ウィザード（魔道師）、プリースト（僧侶）、ストライカー（舞踏家）の4種類で、どの職業でも魔法を使えるのがポイント。また、レベルアップ時のポイント割り振りで、能力値の強化やスキルの習得などを行うことができる。

『period zero』に新カードが登場！

個人的にめっちゃハマってる対戦カードゲーム『**period zero（ピリオドゼロ）**』[タイトー：タイトーステーションで配信／i、E、Y対応] に、いよいよ「1st エクスパンション 神威」が登場！　文倉十氏が描くクレオパトラなど、魅力的なイラストの新カードが多くてニッコリです。単なる対戦だけでなく、RPGのような成長要素やストーリーも楽しめるので、イラストや世界観が気になった方はぜひお試しあれ！　(そみん)

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。

ケータイゲーム今月の一本!!

…iモード対応　…EZWeb対応
…Yahoo!ケータイ対応

ケータイゲーマーが大絶賛!!

なぜ売れた? なぜハマル?

Symphony of Eternity
シンフォニー オブ エタニティ

シンフォニー オブ エタニティ

●KEMCO（iモードはウリキリ！ケムコ帝国、EZWeb、Yahoo!ケータイはケムコ帝国で配信）　●RPG

iモード	●配信中	●¥525（税込）
EZWeb	●4月配信予定	●¥525（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●¥525（税込）

傑作RPGの開発秘話＆㊙攻略情報を独占掲載!

累計50万ダウンロード以上を記録した『ソーサリー』シリーズをはじめ、多くのケータイ用RPGを手がけてきたワールドワイドソフトウェアの新作RPG『シンフォニー オブ エタニティ』(以下、SOE)。配信サイトでの人気ランキングで上位に輝く本作は、果たしてどこがウケているのか？　クリアまで数十時間におよぶボリュームやファンタジーとSFがミックスされた世界観なども人気の理由だが、密度の濃いやり込み要素も見逃せないところ。そこでここでは、開発スタッフインタビューで『SOE』の人気の秘密や開発秘話を明かすとともに、やり込みに役立つ攻略情報をお届けしていこう。



高いドラマ性を持つ王道ファンタジー

◀どんな願いも叶える秘宝を求めて旅をするクライストとダウトゥール。王道ファンタジーの世界観をベースとしながら、機械兵器であるゴーレムなど、SF要素の隠し味もポイントだ。

連携が重要となるバトルシステム



▶同じ敵に味方が連続で攻撃すると連携が発生して、ダメージ量が上昇。ゲージが溜まると順番を割り込んで攻撃する「ブレイク」を使用可能となり、連携を狙いやすくなる。

㊙攻略情報① スキル習得に必要となる全32種類のタブレットの入手場所を公開！

タブレットは職業を示すようなもので、装備したものに応じてスキルを習得できる。能力値へのボーナスが獲得できるものもあるので、やり込む際には全種類を集めるのが基本。下の表に掲載した24種類と必ず入手できる8種類で、合計32種類が存在する。

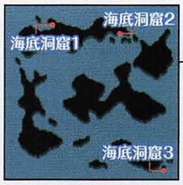
■タブレットの主な入手場所

タブレット名	入手場所
アサシン	水の住処(宝箱)
ウィザード	光の住処(宝箱)
エンチャンター	ウェルミエル(ショップで販売)
高機動型術装	火の住処(宝箱)
剛闘士	天の剣(宝箱)
シーフ	古き遺跡(宝箱)
支援型術装	風の住処(宝箱)
漆黒の聖戦士型術装	深き地底洞窟(宝箱)
重近接型術装	霊峰ソーエンディー(宝箱)
重装甲型術装	古き遺跡(宝箱)
セイクリッドフェンサー	深き地底洞窟(宝箱)
ダークメイジ	アレーイン(ショップで販売)

タブレット名	入手場所
超高機動型術装	雪に眠る遺跡(宝箱)
超重火力型術装	天の剣(宝箱)
超重近接型術装	イーシュテンド城(宝箱)
超重装甲型術装	封印の遺跡(宝箱)
バーサーカー	ミーリエナ(ショップで販売)
ハイ・メイジ	土の住処(宝箱)
パラディン	封印の遺跡(宝箱)
ハンター	レーノイ(ショップで販売)、古き遺跡(宝箱)
ファイター	ウェルミエル(ショップで販売)
ホーリープリースト	深き地底洞窟(宝箱)
メイジ	レーノイ(ショップで販売)
煉業灼滅型術装	天空洞窟(宝箱)

㊙攻略情報② クリア後に挑める極限バトル！7つの隠しダンジョンが存在!!

本編をクリアすると、世界各地で7つの隠しダンジョンが開放される。そこでは最強の装備品を作るための素材が入手できるほか、ラスボスを超える強さの隠しボスと戦うことが可能だ。なお、地底世界だけは乗り物で行けず、記憶の水晶でドワーフの集落へワープする必要がある。



海底世界に存在する3つの隠しダンジョン

◀怪しい場所が一目瞭然のほかの世界と異なり、海底世界の隠しダンジョンは見つけにくい場所にある。3つの隠しダンジョンが存在するので、左のマップを参考に探そう。

■地上世界・天界・地底世界の隠しダンジョンの場所

ダンジョン名	場所
氷の洞窟	地上世界の南にある島
花の谷	地上世界の北にある3つの小島の一番左の島

ダンジョン名	場所
天空洞窟	天界の北西にある小島
地底空洞	地底世界の北西にある穴

SPECIAL COMMENT 開発スタッフが語る『SOE』の舞台裏

本作のプロデューサーであるワールドワイドソフトウェアの広瀬豪氏と、ディレクターであるKEMCOの石橋泰幸氏に直撃インタビュー！　本作に込めた想いや、開発中の裏話などについてお話をうかがった。

ヒット作となった『SOE』その人気の理由とは？

——開発の経緯について教えてください。
広瀬：そもそも本作は「ドラマ重視」という観点から始まりました。困難に屈しない強さと夢を追う心を持つ青年を主人公として、彼や彼をとりまく人々の間で血の通った心の交流を描く。それにより、みなさんに共感していただけるドラマを作りたかったんです。
石橋：それを王道RPGという枠に合うようにはめていったわけですが、思いのほかうまくマッチしてくれました。ファンタジー世界に定番のエルフやドワーフを登場させるなど、親しみやすさを追求したのも成功につながったのではないかと思います。あとはパーティを分断する場面を多めにとり入れたことも大きかったですね。さまざまな側面から登場人物の心情や思惑を深く語れましたので。
広瀬：ただ、容量の関係でゴーレムに関する話の一部を削ることになってしまったのが残念です。もっと多くのゴーレムが登場して、ゴーレムの過去を描くという案もありました。
——開発スタッフで人気のキャラクターは？
広瀬：全体的にはダウさんことダウトゥールですね。ゴーレム用のタブレットのスタンス（注1）は強力なので、頼りになりますし。
石橋：味のある性格もいいですよね。
——その人気が「ダウさん名産粗塩（注2）」誕生につながったのかもしれませんね（笑）。次に音楽面についてはいかがでしょうか？
石橋：ワールドワイドソフトウェアさんの音楽は、比較的シンプルな構成なのに、ツボに入るフレーズやリズムが多いんですよね。特に通常戦闘曲は、初めて聴いたときに「やられた！」と衝撃を受けました。音源の問題でほかの機種より調整が困難な場合でも、それをまったく感じさせないクオリティに仕上がったのは脱帽モノです。
——ちなみに、もし次回作があるとしたら？
広瀬：う～ん、すべて未定なので、ここで語った内容とはまったく別のものになるかもしれませんが（笑）。作中で軽く触れられている、大昔の大戦争について描きたいですね。
石橋：今回描くことができなかった、ゴーレム達の過去についてのエピソードをからめられたらおもしろいですよね。
広瀬：システム面については、今回のメリットポイント（注3）やタブレットを利用した育成システムの手ごたえがよく、ユーザーさんからも好評を得ています。基本はこの路線で、そこに新要素を追加していきたいです。
——最後に本作のファンへのメッセージを。
広瀬：タブレットシステムや深いテーマのあるシナリオ、描き込まれたグラフィックといった、力を注いだ点はどれも好評をいただけまして、本当にありがとうございます。
石橋：クリア後の隠しボス、なかでも変わり種のソリルリトラシオンは必見です。超再生能力が強力なので、あるアイテムがないと倒すのは不可能かも……？　どのボスも強敵ですが、戦い方しだいで有利に戦えます。ぜひすべてのボスを倒して、『SOE』の完全制覇を目指してください！

8人のメインキャラクターへのコメント



クライスト：伝説の秘宝レグラトリュードを求めて旅する主人公です。開発初期は現在よりもっとスマートな体型で、きゃしゃなイメージが強かった覚えがあります。　（広瀬）

初期デザイン案



▶肩幅やアゴが細く、女性のようなイメージが強いという初期デザイン。



リシュティア：クーデターで国を失ったイーシュテンド国のお姫様です。開発初期はかなり地味でした（笑）。一番激しくイメージが変わったキャラクターかも。　（広瀬）

初期デザイン案



◀髪が短く、服も今より落ち着いている。性格もおとなしそうな感じだ。



ダウトゥール：クライストの相棒のゴーレムです。SF的なアンドロイドには慣れていたのですが、ファンタジー的な機械兵器というイメージを出すのが大変でした。（広瀬）

初期デザイン案



▶今よりロボット的だという初期案。頭に角がなく、光る目が隠れている。



セルシュカ：クライストに恋する女性冒険家です。性格がわかりやすかったので、デザイン面で苦労することは少なかったキャラクターですね。　（広瀬）



エレストナ：ダウトゥールと同じくゴーレムで、セルシュカのパートナーです。機械兵器に女性的なイメージを盛り込むのが大変でした……。　（広瀬）



ロウゼイム：イーシュテンド国のジェネラルナイツのリーダーで、すんなりデザインできました。性格設定がはっきりしているとやりやすいです。　（広瀬）



紅夜：ジェネラルナイツの1人で、古風な言葉使いが特徴です。異色ともいえる和風テイストをファンタジーに溶け込ませるのに悩まされました。　（広瀬）



レウランド：ロウゼイムを慕うジェネラルナイツで、脇役であることを意識しました。目立ちすぎず埋もれすぎない名脇役になれたでしょうか？　（広瀬）

PRESENT 電撃ゲームス用描き下ろし！貴重なイラスト色紙を1名様に!!

3人のメインキャラクターが描かれたイラスト色紙を1名様に。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、〒160−8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「SOEプレゼント」係まで。締め切りは2010年5月20日（当日消印有効）。



キャラクターデザイン担当三浦沙織氏直筆のキャラクターイラスト！

◀メインキャラクターであるクライスト、リシュティア、ダウトゥールがせいぞろいの貴重なイラスト色紙。三浦沙織氏による描き下ろしの1枚だ。

SFC世代にとってたまらんRPGです♪　KEMCOから配信されているだけでも『エクスパンド デスティニー』とか『イノセント サーガ』とか、ワールドワイドソフトウェアのケータイ用RPGはいろいろと遊んできましたが（Wiiウェアの『ソーサリーブレイド』も好き♪）、『SOE』はトップクラスのお気に入り。ドット演出やバトルのテンポとかが、いい意味でSFC感覚なんですよね。ちなみにこれから『SOE』を遊ぶ人にアドバイス。序盤の古き遺跡で、移動速度が速くなる盗賊の靴を取り忘れないように！（そみん）

注1：戦闘中に自由に変更できる戦闘スタイルのようなもの。タブレットごとに数種類設定されており、「物理攻撃に特化」「魔法攻撃に特化」といった多彩なスタンスが存在。なお、ゴーレム用のタブレットにはHPやMPを犠牲にして全能力値を大幅にアップできる「オーバーロード」というスタンスが用意されている。　注2：ダウトゥールの鋼鉄の体に空気中の塩分がたまって採れる貴重な塩で、主に船旅のあとに入手できる。HPとMPを50%回復できる、便利な回復アイテム。　注3：レベルアップ時に1ずつ獲得できるポイントで、これを能力値に割り振ることで自由な強化が可能。リセットして割り振り直すことができるほか、装備品によるメリットポイントへのボーナスなども存在するので、状況に応じた臨機応変な強化ができることが特徴。

ケータイゲーム 新作ラインナップ！ これだけ全部で

イノティア戦記2

●COM2US JAPAN（やりコミGamer'zで配信） ●A・RPG

iモード	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●—	
Yahoo!ケータイ	●—	

スキル習得やアイテム収集が熱いやり込み系A・RPG！



STORY 邪教徒達による暗黒神復活を阻止せよ

英雄により封印された暗黒神の復活を企む邪教徒達。英雄の魂を宿す青年ルーシェンが、暗黒神復活を阻止すべく、危険な冒険へと足を踏み入れていく。

多彩な職業やスキル、装備品が用意された本格派のA・RPG。1人プレイがメインとなるストーリーモードだけでも平均プレイ時間が40時間を超える大ボリュームで、隠しクエストも多数存在。今後はネットワークを利用した追加要素の配信も予定されている。



傭兵などを雇って3人パーティで冒険！

◀基本的に仲間は自動的に戦ってくれる。どんな仲間を選ぶか、どう育てるかを考えるのも楽しい。

テイルズ オブ ファンタジア モバイル

●バンダイナムコゲームス（テイルズ オブ モバイルで配信） ●RPG

iモード	●配信中	●サイト登録月額¥525（税込）
EZWeb	●配信中	●サイト登録月額¥525（税込）
Yahoo!ケータイ	●夏配信予定	●サイト登録月額¥525（税込）

名作RPG『テイルズ オブ』シリーズの原点が復活！

数々のリメイク作や続編が産み出されている名作RPG『テイルズ オブ』シリーズの、記念すべき第1作目がケータイで登場。注目点は、格闘ACTのように複数のキャラクターが入り混じって戦う、シリーズ伝統の戦闘システム「リニアモーションバトル」。ケータイ版では初となる4人対複数での戦闘を実現し、豪華声優陣によるボイス演出で盛り上げる。マップ上をレアバードで飛行移動する際の3D演出も再現された。



時空を越えて壮大な物語が紡がれていく

◀▲魔王復活のカギを握る青年クレスと仲間達が、過去・現在・未来と時空を越え冒険する。

ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

●スクウェア・エニックス（スクエニモバイルで配信） ●AVG

iモード	●配信中	●600ポイント（税込¥630相当）
EZWeb	●—	
Yahoo!ケータイ	●—	

世間知らずの機械の少女を一人前に成長させよう

どんな女の子になっていくかはプレイヤーの教え方しだい！



バード プレイヤーの考えをジョゼットに伝える伝達役。

ジョゼット 機械でできた少女。違和感なく生活できるまで、プレイヤーが手助けすることになる。

機械の少女ジョゼットに、会話を通してさまざまな物事を教えて成長させることが目的。プレイヤーとのコミュニケーションの結果、彼女は周りの人々と交流を持ち、やがて国に迫る危機に立ち向かうことになる。会話のバリエーションは6000種類以上もある。



プレイヤーとの会話でジョゼットの表情は多彩に変化していく！

◀1996年にニンテンドー64で発売された本作。会話やアクション、3D映像はケータイ用に完全リニューアルされている。

モバイル・パワフルプロ野球.net 公式ライセンス版2010

●KONAMI（パワプロワールドで配信） ●SPG

iモード	●配信中	●サイト登録月額¥315＋追加月額¥105（税込）
EZWeb	●配信中	●サイト登録月額¥420（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●サイト登録月額¥315＋追加月額¥105（税込）

球春到来！ 本格派プロ野球ゲームの2010年版が開幕!!

お気に入りの球団を率いてペナントレースを勝ち進め！



▲緻密に再現された挙動は携帯機に匹敵。リアルで豪華な本格野球を楽しもう。

※画面写真は、i-mode版のものです。

2010年3月時点での選手データが反映された、野球ゲーム『パワプロ』のケータイシリーズ最新作。おなじみの「ペナント」モードに加え、今作では新たに「ネット対戦」モードを搭載！ 自分だけのオリジナルチームを作って全国のライバルたちと対戦できる!!



新モード搭載！ネット対戦モードでマイチームを作ろう

◀ネット対戦モードには、自分で操作する「通常試合」と、オートで進行する「高速試合」がある。

ファイナルファイト

●カプコン（iモードはカプコンパーティ、EZWebはとりきり★カプコンで配信） ●ACT

iモード	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●配信中	●¥525（税込）
Yahoo!ケータイ	●—	

囚われた市長の娘を取り戻すために3人の男が立ち上がる！

1989年にアーケードで登場し、SFCを始め、さまざまな機種に移植された人気作。犯罪者集団マッドギアに捕えられた市長の娘を救出するため、超犯罪都市と呼ばれる危険地帯に乗り込んで闘う、横スクロールACTの傑作だ。プレイヤーは、パワーやスピード、必殺技などが異なるコーディ、ガイ、ハガーの3キャラクターから1人を選び、次々に襲いかかってくる悪党達を体1つで蹴散らしていく。

主人公・コーディの背負い投げ！



◀コーディはマーシャルアーツの達人で、ナイフさばきの名手。万能型キャラなので初心者にもオススメ。

車を壊すボーナスステージも健在！



◀ステージ2が終わると、車を殴って大破させるボーナスステージへ。成功すればボーナス得点を獲得。

フェラーリGT2：レボリューション

●ゲームロフト（iモードはウリキリ！超高品質レース、EZWebとYahoo!ケータイはゲームロフト★レーシングで配信） ●RCG

iモード	●配信中	●¥315（税込）
EZWeb	●配信中	●¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●¥315（税込）

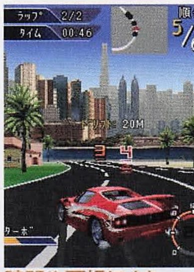
40車種もの歴代フェラーリで10の大都市を疾走！

憧れのフェラーリオーナーとなり、ドバイ、モナコ、東京、フィオラノ（フェラーリ公式トラック）など、10の大都市をモデルにした美しいコースで白熱のレースを楽しめる。派手なクラッシュが続くと、ボディが損傷してしまう演出も搭載している。



エンツォ・フェラーリなど伝説のマシンも収録

なんと登場する40車種すべてがフェラーリという豪華仕様で、もちろんイタリアの自動車メーカーのフェラーリ公認！ 伝説のエンツォ・フェラーリやテスタロッサ、F430など、夢のマシンでレースが楽しめる、男のロマンがつまった作品なのだ。



◀日中や夜間など、走行時間により街の様子が変化する。降雨や雷鳴が発生することも。

時間や天候により運転状況が変化！

『キャバ嬢っぴ』で夢のコラボが！

キャバ嬢育成SLG『キャバ嬢っぴ』[レベルファイブ：ROIDで配信／i対応]が、この春に大幅グレードアップ！ さまざまなクエストに挑める「キャバクエ」が導入されたほか、「社長 島耕作」の島耕作や「釣りバカ日誌」のハマちゃんといった人気マンガのキャラクターがお店に来店するコラボ企画もスタートしました！ 4月中は無料キャンペーンも実施されているので、興味のある方はこの機会にぜひ♪ （そみん）

月額3,990円!(だいたい)

i …iモード対応　E …EZWeb対応
Y! …Yahoo!ケータイ対応

パラサイトウェポン

●ジグノシステムジャパン（iモード、Yahoo！ケータイは本格メガゲームズ、EZWebは得する追加ゲームで配信）●RPG

iモード	●配信中	●¥315（税込）
EZWeb	●配信中	●¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●¥420（税込）

人でも魔物でもない少年が世界を旅する冒険活劇!

生物を魔物に変える寄生生物に襲われながら、自我を失わずにすんだ特殊な存在“イレギュラー”。魔物からは命を狙われ、人からは存在を嫌われるイレギュラーとなってしまった少年スヴィを主人公に、シリアスな物語が展開していく。



寄生生物と共生する木こりの少年

主人公 スヴィ
心優しい少年。寄生生物セリウスに寄生されてイレギュラーとなり、村から追放される。

頼もしい仲間達



共生する寄生生物を武器として戦え!

◀寄生生物は剣や弓など、武器に姿を変えてイレギュラーに力を貸してくれる。

ダークゲート

●ケムコ（iモードはウリキリ！ケムコ帝国、EZWebとYahoo!ケータイはケムコ帝国で配信）●RPG

iモード	●配信中	●¥525（税込）
EZWeb	●5月上旬配信予定	●¥525（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●¥525（税込）

異空間“ダークゲート”を破壊して魔物を封印せよ!

魔物を送り込む異空間“ダークゲート”破壊の指揮をとることになってしまった少年レオが、各地の強者達とともに問題解決にあたる。70以上あるジョブ（職業）をうまく切り替えながら、世界各地のダンジョンを探索して、すべてのゲートを破壊し尽くそう。



ゲート破壊のため各地から協力者が続々と集結する!

◀多数のメンバーが任務のために立ち上がる。好みのキャラクターで4人パーティを作ろう。



オートで進む新感覚バトルによりサクサク快適プレイが実現する!

◀時間経過でスキル玉が溜まる。一定量を溜めるとアクションスキルが使用可能。

Wizardry Online Mobile

●ソネットエンタテインメント（Wizardry Online Mobileで配信）●RPG

iモード	●春配信予定	●基本プレイ料金無料（アイテム課金）
EZWeb	●―	
Yahoo!ケータイ	●―	

『ウィザードリィ』が基本プレイ料金無料のMMORPGに!



仲間と協力して難解なダンジョンに挑戦

▲プレイヤーは、能力の異なる4つの基本職から1つを選択。その後、ともに冒険するプレイヤーを募って、協力し合いながら迷宮探索に挑戦することとなる。

生誕30周年記念のプロジェクト「ウィザードリィ ルネサンス」の一環となる作品で、“アザルス歴元年”を舞台に7つの大罪の名を冠した悪魔との戦いを描く。クエストを受注してもぐるMMORPGで、最大4人パーティを組める。

ダンジョンは訪れるたびに地形が変化!



▶迷宮はランダム生成式なので、常に新たな気持ちで探検できる。

RPG DESTINY FANTASIA

●ビービーエムエフ（iモードはiゲーム大好き、EZWebは@ゲームワールド、Yahoo!ケータイはゲーモバで配信）●RPG

iモード	●4月26日配信	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●6月24日配信予定	●¥525（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●¥525（税込）

国家間の抗争により故郷を失った青年の復讐が始まる

10万ダウンロード以上のヒットとなった人気作『RPG DESTINY SAGA』の続編が登場。世界の植民地化をもくろむ軍事大国エプシロム帝国により、主人公リディムの故郷が滅ぼされたことで物語は幕を開ける。その場面を目撃したリディムは帝国の騎士に斬りかかるが、逆に倒されてしまい、反逆罪によって国を追われてしまう。



独特な成長システムでキャラクターの能力が多彩に変化していく!

◀戦闘するたびに能力が成長する育成システムや、装備品に応じた特殊能力の習得により、独自のキャラクターを育成可能。



田舎育ちながら我流で剣術を覚えた青年

主人公 リディム
山村ナラ出身の青年。村の復興に使われた大型機械に興味を持ち、首都カシムへ出稼ぎに出たが……。

GO!GO!西遊記 悟空闘炎伝

●オープンドア（RPG 大集合！で配信）●RPG

iモード	●配信中	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●―	
Yahoo!ケータイ	●―	

不思議生物の銅角と3妖怪による珍道中記!

四凶と呼ばれる4匹の大妖怪をよみがえらせてしまった“もらふにゃ”こと銅角が、悟空、沙悟浄、八戒を仲間に加えて、再び四凶を倒すべく世界を旅するRPG。各地の妖怪退治を請け負うサブイベントなどのやり込み要素も用意された、やり応えのある作品だ。



人気キャラが再登場! 前作でのライバルが心強い仲間に!!

◀前作ではライバルとして登場した銅角や悟空達が主人公。心を入れかえた銅角の冒険が始まる！



▲装備品の熟練度が限界値に達すると、各装備品に備わるスキルを習得可能！多彩な攻撃で敵を一掃できる。

戦闘で得られる熟練度に応じて装備品の力を次々と引き出せる!

まだまだあります! ▶ 新作&話題作CHECK!

■『おねがいナイショにしてねkiss』[ウィンライト：アニメTVモバイルなどで配信／i、E、Y対応] 中原麻衣や釘宮理恵といった声優によるフルボイスの恋愛AVG。学年のアイドルの秘密を知った主人公は、その秘密を守るために風紀委員会へ入れられてしまう。

■『風来のシレンDX 月影村の怪』[ゲームズアリーナ：風来のシレンDXで配信／i対応（4月下旬配信予定）] 1996年に発売されたGB作品のリメイク版。オロチに襲われた村人を救うため、シレンがダンジョンへと挑む。

■『J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！MOBILE3』[セガ：サカつくMOBILEで配信／i、E、Y対応] ケータイ用『サカつく』が全キャリア対応に！　フィギュアくじや秘書の服装の変更などの新要素も追加予定。

■『幕末RPG 暁・新撰組』[G-mode：わいわいサービスで配信／i、E、Y対応]『ドルアーガの塔』で知られる遠藤雅伸氏が企画・監修を行うRPG。幕末を舞台に、土方歳三や沖田総司の指令を受けて戦うことになる。

■『クリムゾンクルセイド』[スミスアンドモバイル：ウルトラRPG★DXで配信／E対応、i対応予定] 累計150万ダウンロードを記録した『WAR OF GENESIS』シリーズの最新作。十字軍の遠征で疲弊したペンドレゴン国を舞台に、貴族達の反乱や戦火に苦しむ民衆など、シリアスで重厚な物語が描かれる。



十字軍の遠征による動乱が描かれるS・RPG

◀17歳で摂政となったバーモント大公による遠征が、国に波乱を呼ぶ。



iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機！

電撃iPhone/iPod touch

iPhone

今月は、ちょっと変則的に『ケイオスリングス』を御紹介させていただきつつ、1月発売号以来のがっつり読める超長文記事も御用意いたしました。

iPhone／iPod touchを担当する人

狩

倉西誠一＠狩られ道

100本遊んでも（理由は記事参照）、満腹感はまったくナシ。まだまだ遊べていない話題作、注目作がたんまりありますから！ iPhoneにはね（恥ずかしい）。

DENGEKI iPhone Pick Up

ポケットベガス



■ AppBank
■ 価格：無料

©AppBank

現時点では対戦型ソリティアをメインとする、遊びのプラットフォーム。ミニゲームも3種類楽しむことができる。ゲーム内で使用するコインはアプリ内課金で買うことができるが、今のところは無料の範囲で十分楽しむことができる。とにかく参加者が多いので、対戦相手に困ることはない。

ついにメインゲームを追加！ 大富豪と麻雀がまもなく！

リアルタイム大会も毎日大絶賛開催中の『ポケットベガス』！ 楽しいですよ、大会。定められた時間（原稿執筆時点、毎日21時～22時）内で1位になった回数を競うというルールもわかりやすいですし、結果（100位まで）が終了から数十分で即！ AppBankさんのサイトに掲示されるというのも楽しいです、はい。

さて！ 何度も書いてきていますが、『ポケットベガス』は単なる対戦型ソリティアアプリではありません。「遊びのプラットフォーム」を標榜している通り、どんどん新しい遊びが加わっていくわけです。いやいや楽しみですねぇ……と、これまではここで止まっていたわけですが、ついに！ 最新の画面写真が公開されました。それが右の2つ、大富豪と麻雀です。画面だけ見ると、できてますね、これ、すでに。実際、鎌倉におじゃました時に触らせていただいて、総合プロデューサーを務められるentrypostmanさんからもお話をうかがったのですが、そのお話よりも（失礼！）、驚いたのは操作性の良さでした。僕が触らせていただいたヴァージョンは、まだ最終的なものではなかったのですが、カードを選んで出す、牌を選んで捨てるという基礎的なところが、すでに納得できるものになっていました。「そんなのあたりまえじゃん！」と思われるかもしれませんが、決して「あたりまえ」にはなってないですよね？ 特に麻雀アプリの場合は。ぜひぜひ、安心してお楽しみください。

そしてもちろん！ 音楽がですね、まったすごかったですよ、本当に。プレイとあわせて、お楽しみに！



まずは100位以内！ ランク入りをめざせ！

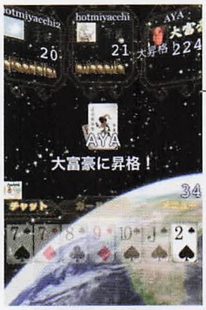
リアルタイム大会の結果は、文字通り、リアルタイムで発表もされる。また、発表ページでは大会結果だけでなく、直近72時間のデータから決定される総合ランキングについても、100位までが発表される。総合ランキングは厳しくても、まずは大会で100位以内に入ることをめざしてみよう。僕でもできたんですから！ いけますって！

4月予定 大富豪



定番トランプゲームが登場！ 音楽、演出はこれまで通り神だ!!

◀ツイッターとの連動は、ソリティアに限った話ではなく、『ポケットベガス』全体に関わることだ。対戦相手のリアルさが増し、さらに「また負けた！」といった、心の交流（なのか？ｗ）も生まれる。



大富豪と大貧民は2枚 富豪と貧民は1枚 カードを交換する

個人的にMacユーザーだったのであまり経験がなく、ソリティアについては別アプリで練習して『ポケットベガス』に備えていたが、大富豪に関しても、状況に大差はない。プレイするのは、おそらく中学生以来ではないだろうか。ひさしぶりにプレイしてみて、このスタート前のカード交換というルールは、本当にむごいと思いました。



これほど多くの ローカルルールが 存在しているとは

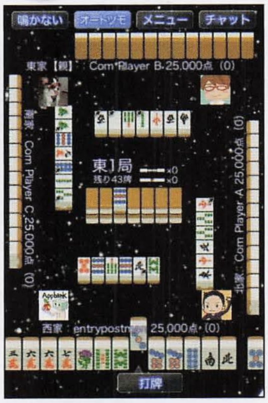
大富豪には、数多くのローカルルールが存在します。この「八切り」もその1つで、誰かが場に8を出した時点でその場は流れるというものです。問答無用で流れてしまうので、ある意味、このルールがあると8が最強ということもできるかもしれません。ちなみに『ポケットベガス』でも、いくつかのローカルルールは採用されています。



すべての価値観が覆る まさに革命の瞬間！ 楽しいですよね、これ

同時に4枚のカード（ジョーカーが含まれていてもOK）を出した時に、カードの強さが逆転するというルール。通常は3が最も弱くて（数字では）2が最強ですが、これが逆転し、3が最も強くて2が最弱となります。ただし、ジョーカーは革命の発生に関わらず、最強のカードのまま。リクツは簡単なのですが、けっこう戸惑うんですよね、実際に起こると。

5月予定 麻雀



タテ持ちで打牌しやすい！ これ、すごくいいんじゃないでしょうか？

◀タテ持ちで打牌しやすい画面設計、操作性のよさがすばらしい。実際、片手で持って親指で難なく打牌することができました。iPhoneの麻雀ゲームとしては、最高レベルの完成度ではないかと思います。



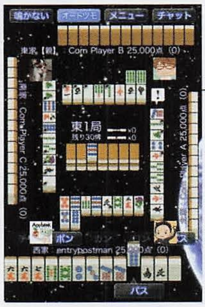
チー、あるいはポンの 宣言だけでなく チャット機能も搭載

チー、あるいはポンを宣言するのは当然として、麻雀にはチャット機能も搭載されています。「アカギ」によると（よっていいのか？）、麻雀は極めて高度な心理戦なので、チャット機能は勝負の一部として使えるのかもしれない……と思いながら、実はリアルな人間と麻雀を打ったことがありませんorz でも、きっと大丈夫！



オートツモ機能も もちろん搭載 テンポよく進めよう

麻雀アプリではあたりまえの機能ですが、オートツモ機能も搭載されています。テンポよく、どんどん対局を進めていきましょう……といっても、やっぱりソリティアよりは時間かかりますよね、たぶん。となると、やはりチャット機能を作戦の一部として使うのが有効なのかもしれない。雀力の不足を、舌戦で補うのだ！ のか？



操作性のポイント！ ボタンの大きさが 絶妙でした

何度も書いてしまいますが、ちらりと触らせていただいただけでも操作性の良さが印象に残りました。あらためて画面写真を見直してみたのですが、これはきっとボタンの大きさ、つまり画面のデザインが絶妙なのではないかと思います。そういえば、やっぱりバックに地球がありますね。プレイヤーのつぶやきが流れたりするのでしょうか？

さて！ なんといっても今月の話題はアメリカでのiPad発売と、そして北米以外での発売延期でしょうorz 原稿執筆時点、まさに昨晩のニュースだったのですが、このタイミングでかぁ～と、ひさびさに腰砕けました。発表の数時間前には、週刊アスキーの宮野編集長と周辺機器の話までしていたのに……こりゃまたどうしたもんやら……という思いからは、まだまだ復活しきれてはおりませんが、ある意味ではiPad以上に驚かせてくれたのがiPhone OS 4.0です。個人的には心配していたマルチタスクも、なるほどこれは

DENGEKI iPhone Pick Up

Crimson Fox



■ ユビキタスエンターテインメント
■ 価格：無料

渋谷の街を舞台に、国内最大規模で行われたA/ARG『Crimson Fox』専用アプリ。ゲームは既に終了しているので、現在はダウンロードできない。ゲーム開催日には500以上ダウンロードされ、多数のiPhoneユーザーがこの実験的な企画に参加した。第2回開催を求める声も大きい。

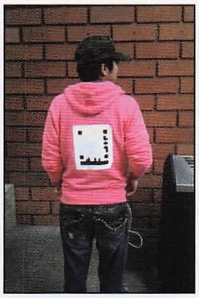
もはやARであるというだけではゲームとして成立しないだろう

さる3月13日土曜、渋谷駅周辺～センター街にかけてのエリアを舞台に、国内最大規模（海外に例があるかどうかは不明）で行われたARG（拡張現実ゲーム）『Crimson Fox』。ゲームの概要は、専用アプリをあらかじめiPhoneにダウンロードしておき、参加者は渋谷の街を駆けずり回って、隠された10個のARマーカーを探し出すというもの。その仕組みだけを考えればシンプルなものだったのですが、まぁ、実際にこの規模で行われたものに参加してみると、独特の高揚感を味わうことができました。



CHECKPOINT!
カメラを通してマーカーを探す

専用アプリからカメラを起動すると、どの方向のどれくらい先にARマーカーがあるかが、写真のように表示されました。実際にはこれだけを頼りに探し出すのは難しく、言葉で書かれたヒントとあわせてみれば解けるという感じでしたね。



CHECKPOINT!
移動するマーカー人間が目標にも

ARマーカーがプリントされたパーカー。言葉のヒントは、それが「ピンクのパーカーである」くらいだったので、カメラで探し出すしかなかったんですよねぇ。たまたま喫煙中のところを見つけられたのはラッキーでしたw

AR（拡張現実）という表現技術／手法は今、iPhoneを中心に急速に広まりつつあります。たとえば電通が開発したiPhoneアプリ『iButterfly』は、カメラを通して見るとそこかしこにチョウが飛んでいて、それを捕まえるとクーポンがゲットできたりするという仕掛けになっています。今後、続々登場してくるスマートフォンは、ほぼすべてカメラを搭載しているので、こうした試みはますます増えてくるんじゃないでしょうか？　ゲーム性はあまり感じられませんが、『iButterfly』を起動して試してみると、チョウを集めるというコレクション要素があって、けっこう楽しめたりはしますしね、はい。

しかし、です。ただARGというものの例とするだけなら、「終わってしまって、ダウンロードすることもできない」この『Crimson Fox』を、ここでとりあげはしなかったと思います。僕がこのタイトルをとりあげた理由は、他のARアプリとは異なり、『Crimson Fox』がゲームとしての遊び心を持っていたからです。そもそも「探し出す」という基本的な目的設定自体が、それだけでゲームになっているのですが、先に挙げた例のように人間が着て動くARマーカーが用意されていたり、街角でなにげなく配られていたポケットティッシュにARマーカーが仕込まれていたりと、細かな仕掛けも多数用意されていました。たとえば、ARマーカー付きのティッシュを配る時間を制限したら？　ますますその遊びは複雑に、高度なものになっていきます。そうした可能性の芽が、『Crimson Fox』には感じられたのです。

「渋谷の街」という規模感も含め、これは、明らかに新しいゲームの可能性を示したものだったのではないでしょうか？



CHECKPOINT!
他のアプリを使うことも

めざすARマーカーが飲食店にあるということがわかれば、『Crimson Fox』ではなく、他のアプリを起動して探すこともできました（写真は『食べログ』アプリを使ったところ）。こうした知恵も、この規模ならばこそですね。

さて、AR技術のゲームへの利用という点において新たな可能性を示した『Crimson Fox』ですが、この先を想像してみるとどうでしょう？　まず真っ先に思い浮かべるのは、町おこし企画への利用です。今回実施されたものをそのままやってもいいのかもしれませんが、GPSやマップとの連動を強調すると、さらにゲーム性が増し、わかりやすくもなります。そこまでやるとやりすぎかもしれませんが、車で移動するという規模感があってもいいのかもしれませんし、地域に伝わるお祭りや名所旧跡との連動もできます。また逆に、建物1つの中でプレイするものも考えられます。動画を再生するARマーカーを用意すれば、「名探偵になって殺人事件の謎を解く！」というような推理ゲームも可能になります（動画の内容を、プレイヤーの推理を再現するドラマのようなものにしておけばいいわけです）。さらに、どのARマーカーを発見し、物証として採用したかをサーバで管理すれば、他のARマーカーの有効／無効を切り換え、選択肢やストーリーの分岐点のように使うこともできるのではないでしょうか。

『Crimson Fox』は最初の本格的なARGでありながら、示唆した可能性も含めて、ARを「あってあたりまえのもの」にしてしまいました。もうARだから……というだけで企画を成立させることはできないでしょう。そこに明らかな遊び心とゲーム性がなければ、リアルを舞台としたこのエンターテイメントで、多くのユーザーの共感を集めることはできません。いや、やっぱりこれ、第2回の開催が楽しみです。よろしくお願いいたします。

あまりに見事なフィナーレが用意されていました
個人的な結末はまさかのタイミングで…

『Crimson Fox』はルール上、すべてのARマーカーを集めなくてもゴールはできるようになっていたのですが、やはりそこはゲームライターの意地ですw　校了明け=徹夜明けの疲れ切った身体にむち打って無事にすべてを集め切り、ふらふらになりながらゴールとなっていたビルをめざして道玄坂を上がっていたところで……職務質問されましたorz　なんという間の悪さ！　このところ、さすがに職務質問慣れしている僕だとはいえ、ちょっとだけ……ちょっとだけですけどムッとしましたね、はい。それも含めてゲームだった！　なんて、とうてい思えませんでしたよ……。

一時停止機能の一種なのかな？　と思えるような無理のないものでしたし、フォルダ作りも楽しそう……とはいえ、どうせあれですよ、掲載するゲームアプリを集めてフォルダを作って「電撃ゲームス●月発売号用」とかいう名前になってですね、がっかりなフォルダが並ぶのが目に見えています。それは避けたいなぁとぼんやり思っ

CHAOS RINGS
ケイオスリングス

CHARACTER FILE



◀ペアであるにもかかわらず、エッシャーの命を狙う少女。回復や攻撃といった魔法に長けている。また、エッシャーの襲撃から逃げ延びた子供たちの面倒もみている。

▶腕利きの殺し屋だが、行動からは信念と誇りが感じられるという一面も。アルカ・アレーナの勝者に与えられるという「不老不死」に魅力を感じているようだが、真の理由、目的は不明。



◁数年前、人身売買を行っていた神父やシスターを始末するために修道院を襲撃したエッシャー。その修道院にミューシャもいたのだが、彼女は人身売買が行われていた事実を知らないようだ。

一度、お聞きしてみたかったんです！
いい機会なので、GW前でもありますし！

iPhone People × 電撃ゲームス 合同企画

本当にユーザーのみなさんがプレイしているゲームタイトルは何なのか？

iPhone People＋電撃ゲームス　4月はやっぱりバカかもプレゼント企画！

というスレッドを、れいによってれいの如く、AppBankさんが主宰されていますiPhoneBBSに立てさせていただきまして、みなさんからおすすめのゲームアプリを聞かせていただきました。御協力いただいたみなさま、本当にありがとうございました！　3月17日から21日までの5日間という短い期間だったにもかかわらず、投稿数約150、タイトルは90本以上も御推薦いただきました。予想を超える結果に、大変満足もしていますし、うれしくも思っています。もう一度、ありがとうございました！

……なのですが。

実はこれ、4月26日に弊社Macintosh専門誌／MacPeopleから発売となりますiPhonePeopleという本の企画のためだったんですね。iPhonePeopleの記念すべき創刊号に掲載するゲーム特集は、やっぱりみなさんといっしょに作らせていただきたいと考えまして（iPhoneといえばツイッターといいますか、ツイッターといえばiPhoneですから）、この方法でタイトルをお寄せいただいて、それをベースにしたカタログを作ろう！　でもって電撃ゲームスでは、1月発売号に続く超長文記事にしちゃったりしよう！　と。そう考えたまではよかった、自分にも罪はないと思うのですが、90以上のタイトルです。90以上ものタイトルをお寄せいただきました。

……てことは？　やっぱりあれか？

急遽、吉田編集長@MacPeopleに相談いたしまして、多少、僕なりの判断でタイトルを加えさせていただいて、こうなったらあれだ！　100タイトル掲載しなきゃウソだろう！　でしょ？　吉田編集長、そうでしょ？　そう思ったでしょ？　今、ちょっぴり。ね？　よし！　創刊号は景気よく100タイトルいきましょう！　大丈夫大丈夫、全部、おもしろいタイトルばっかりになるわけだし、載るのは。30ページくらいどーんと、ゲームにちょうだい？　ん？　OK？　やったぁ！　え？　あ、そこ？　そこを聞きますか？　ライター？　誰が書くのかって？　そりゃあ、まぁ、電撃ゲームスのライターが書きますよ。え？　紹介してくれ？　いいよ。

「こんにちは、電撃ゲームスのiPhone連載担当ライターの倉西です」。

あの時の吉田編集長の、笑っているような、困っているような、微妙な表情は忘れられませんし、僕自身、20年前ならいざ知らず、今の自分にそんな体力があるのか、ほんのちょっぴり自信もなかったのですが、ついさっき、iPhonePeopleの作業は終わりましたから！　なんとか無事に！　無理矢理横書きのページにしてもらったりしましたが、30ページに100タイトルの良作アプリがぎゅっとつまったiPhonePeopleのゲーム特集に、どうぞ、御期待ください！　もちろんゲーム情報だけではなく、カメラアプリ、ビジネス系アプリの特集も掲載されていますし、残念ながら日本発売は5月末に延期となってしまったiPad情報もばっちりフォロー！　なはずwどうぞ！　どうぞ、お楽しみに！

というiPhonePeopleの発売と連動いたしまして、電撃ゲームスではスレッドにいただいたつぶやき全文を掲載させていただきます。どんなタイトルが支持されているのか？　じっくりとお楽しみください。なお、掲載にあたって、みなさまからのつぶやきに手を入れることはいたしておりません。なので、一部、タイトル名等が正しくないものもございますが、どうぞ、このライヴ感をお楽しみいただければと思います。よろしくお願いいたします。

●iPhone People＋電撃ゲームス 4月はやっぱりバカかもプレゼント企画！　全つぶやき

kararemichi：【投稿例です！】おすすめのゲームアプリは「Method Geo」です。もともとマスターマインドはキライじゃないですし、ブロックの組みあわせ（かたち）から推理するところが気に入っています。アカウント、つぶやきともに掲載可。
StudioLoupe：オススメは「Jet Car Stunts」。普段あまりアクション系のゲームをやらない僕がハマったスタントアクションレースゲーム！iPhoneで一番長く遊んだゲームです！
pale_tone：おすすめは「ザ・セトラーズ」．空いた時間にちまちまできて，大作ならではの充実感が味わえます．覚えることが多くて慣れるまで大変だけどね...
mainwater：オススメはelectric Boxです。ちょっと違いますがインクレディブルマシーン（要はピタゴラ装置）が好きだった人はハマると思います。
shinomen：おすすめアプリは「RainbowNote」　とにかく使ってて楽しいメモ帳です！
ikon2ilad：ストリートファイター4です
sousuke_c：Skies of Gloryです。ゲーム内容、操作性、グラフック共にすばらしい上に無料、気に入ったらMissionやPlaneをApp内課金する仕組みです。
yukichannel：なんといっても「Lock'n'Roll」
IITakeII：「gangstar」グラセフ系。やり込めるから好きです。
udonbuffy：10の1は人に自慢できますよ?。オススメ
growwarm：やっぱり「PocketVegas」かな。負けたり負けたり負けたりだけど、起動回数が一番多い。嫁さんにも好評なので1票。
trick_r：イチオシはストリートファイターIVですね。iPhone版ということで操作に不安がありましたが、実際遊んでみると不安どころかかなり操作性は良い。「理不尽」という難易度設定や道場モードなど、ユーザーを飽きさせない作りも素晴らしい。
saiteijin：おすすめは「Angry Birds」。単純だけど、ステージ豊富でクリア後も三ツ星目指して楽しめます。
ho_www：はまるゲームといえば「Civilization Revolution」。シミュレーションゲーム好きとしてはたまりません。皆さんもぜひ一度どうぞー。無料版もありますよ！
kimi_jp：じゃあ私は敢えてruckygamesのカラーパズルかな。ゲームというより癒し系アプリだと思う。一度やると手が勝手に次のゲームへ進めている。まぁ、ユーザーは一度タップするだけで終わりだからね。
theblackcoffee：お気に入りはTriTowersとBejeweledです。ただ、Blitzモードは運ゲーなのがつらい。
Nov5：K55将棋。iPhoneで時間をとって将棋しようと思う人は多くはないはず。5*5なら詰将棋的に遊べるので手軽。iPhoneにぴったりだと思います。
Mame_：『プリズム』『ポケットベガス』『Lock'n'Roll』！！この3つは、iPhoneから削除することなくずーっと遊び続けると思う(*゜ー゜)一つに絞れと言うなら…先のことを考慮して『ポケットベガス』！！
takaBR：大富豪しよっ！がおすすめ。ローカルルールへの対応がすごい
saiteijin：「Ragdoll Blaster」もおすすめ。単純だけどはまる。最近出た2もGood。ちょっと空いた時間にサクッと遊べるのが良い。
neetet：Sunを掴むのが気持ちいいPlants vs. ZombiesはタッチスクリーンIに最適化されたiPhone移植作の手本だと思います。細かくトライアンドラーすることの楽しさを再確認させてくれるiBlast Mokiもお勧めです。
nao318：Tap Farm毎日ひらいちゃいます！こつこつやるのが好きな人にはお勧め！簡単だしいいよ?!
saryow：おすすめは「Kingdom of Gnester」です。横スクロールアクションゲーム中にパズルで連鎖してポイントを溜め、それを消費して回避や攻撃をするというものです。パズルだけのモードも楽しいです。
?：iPhoneアプリは「大辞林」が最高！毎日必ずいじってます。
adgjmptxtpm：Doodle Jumpがおもしろいです。時間もあればやっています。
mrLonelyHawk：StoneLoops!
Kakun1216：IEscaper
kazmacsky：Bailoutwars いわゆるディフェンスゲームなんだろうけど、キャラやそのテンポの良さからやめられない(´▽`)ﾉ
rirutia：TouchNum　意外とはまってます
futa1029：Sword&Poker。あんまりガンガンiphone動かしてやるゲームじゃないので電車の中とかでやりやすいです。
hikol：Geo-Defenseかなー。TowerDefence系のゲームは色々やりましたが、結局これが一番爽快だったと思う。特にレーザーがいい！グラフィックって大事ね～
saiteijin：「Mr.AahH!!」「Mr.Space!!」もおすすめ。あきれるほど単純だが、ついやってしまう。操作性もGood。
Kinpiradrum：バイオハザード4とギャングスターですね携帯ゲームとは思えない完成度です
kameact：Unblock Me FREEはかなりハマりました。友達3人と同じ面をプレイして、誰が早くクリアできるか競ってやったら、すごい面白かったです！
nagareishi：BB2Cですねやっぱり
holy_mob：黙々とやるならタワーディフェンス系で7citiesTD。アツい情熱を持ってアドレナリンを出すならオンライン対戦型のホームランバトル3DやPocket

ていたら、RucKyGAMES君から「ラッキーフォルダ作ればいいじゃない」と、乱暴なことを言われました。彼のタイトルだけを集めたフォルダを作れというのです。「フォルダ1つじゃ足りないですけどね」。あ、そっか、1つのフォルダには12個までしかアプリが入りませんから……イヤすぎる。フォルダ名は「ラッキー1」とか「ラッキー2」です。全然、幸福な感じがしません。さて、まじめな話をすれば、やはりゲームファン的に気になるのはGame Centerという機能の搭載でしょう。簡単にいってしまえば、これは

Vegas！これが私のレギュラーアプリ！
ogutea：太鼓の辰人！
satsuki1019：PocketVegasに1票！ここまで夢中になったゲームはありません。演出がいい！オンライン対戦が最高にアツイです！アカウント、つぶやきともに掲載可。
ogutea：もしくは、iQ mirror。シンプルでハマル
hiyokomachi：このあいだ落としたばかりですがCharadiumがかなりお気に入りです　英語も勉強できるし
falchion_falcon：Charadium、自分の描いた絵でわかってもらえるととてもうれしい。
iYamako：『パズルプリズム』をオススメします。iPhoneのパズル系Appの最高峰！ゲームシステムは勿論の事、音楽が素晴らしい！やり出すと、ついつい何度も挑戦してしまいます。
udonbuffy：sword&pokerおすすめです。駆け引きがとても熱くて燃えました。
semuna_up：やっぱ、パズルプリズムですかね～。もう記録更新できなくて最近やっていないけど。
saiteijin：「Lock'n'Roll」もおすすめ。操作性や効果音がGood。5×5の2は頭が疲れすぎるのでイマイチ。
semuna_up：あと、アドベンチャーとしてSecret of the Lost Cavernが面白かった。あの謎解きがいい。
planningNYARO：iPhoneの魅力は隠れた名作にあり！季節ものにしておくのはもったいない「i節分」をおすすめ！これはある意味シューティングの革命！もちろん「メソッド・ジオ -Method Geo-」も手前味噌ながら、おすすめ！w(' ～^) b
ipkatan：smiles 出たころからなぜランキングに入らないのだってくらい好き
ipkatan：Spider the Secret of Bryce manor センスに脱帽
chico073：おすすめはORBITAL。片手でできてやりこみ度の高いゲームです。特にsupernovaモードが熱い!対戦も盛り上がります
kirth0615：Canabaltかな。便器の上で必死でもなんかできちゃう。
Kinpiradrum：Eliminatepro 無料でここまでできるのはほかにない
Kinpiradrum：I dig it 片手でて切るお手軽簡単穴掘りゲーム
tletur：最近はspiritですね ランキングが上がってきてうれしい限りです
udonbuffy：通信対戦のやばさを教えてもらいました。「Pocketベガス」
tletur：あとGomiですかね塊魂的なルールとほんわかとしたグラフィックが素敵です
saryow：おすすめは「Green Fingers」です。落ちてくる太陽や肥料や水を、鉢を動かしてうまくヒットさせ、花を咲かせるゲームです。ハマります。
gekichika：エレミネータ:ガンガン打ち合ってストレス発散！Online対戦が熱い！
moxaki：flight controlがいいですね。なかなかすすまないけどそれがまた燃えさせる。。。
saiteijin：「Finger Physics」もおすすめ。アップデートで新しいステージが追加されるので長く遊べます。
Nov5：Low Grav Racer 2をおすすめ。前作からグラも良くなってよりスピード感が楽しめる。ステージも機体もそこそこあるし、それなりに長く遊べてます。
noma24：Pocketベガス最高です電池ギリギリ迄、はまってます
AT_Persona：「COLOR PAIRS PRO」ですかね。ルールは簡単で1回のプレイ時間が短いのが良いですね。
AT_Persona：「Auditorium」も良いですね。
Kaeru0926：「イノティア2」にはまっています。やりこみ要素もありますし、長く遊べます。
sousuke_c：カードゲーム系だとポケットベガスにハマってます。オンライン対戦が熱いですね。今後ソリティアとミニゲーム以外にも色々ゲームが追加されるらしいので楽しみです。
000sugar000：パズル苦手なんですが「Lumines」はお勧めです。操作性に少々課題はありますが、曲とか効果音、背景アニメーションのクオリティーが高くて素敵過ぎます。
PaPaaaaN：暇なときにはよく「Strimko」してます。
monobyte：「Chromixa」というパズルゲームがオススメですねー。こちらに詳しい情報が載ってます。 http://puzzle-app.com/2010/03/10/chromixa.html
ikkeruina：「Lux touch」が面白いですよ
oku7oku7oku：UFrp [Sword&Poker] またクリアできません^^; 意外と長く遊べます
udonbuffy：インベーダーインフィニティはいいです。とにかくかっこいい。なつかしいのに最先端！
kimi_jp：妹にiPhone渡すといつまでもMewMew Chamberをやってます。
kimi_jp：あと、シンプルながらおもしろい、Surfacerもオススメします。
growwarm：「Cartoon Wars-Gunner」もお勧め。単純だけどちょっとしたやり込み要素もある。一度のプレイ時間が短くて、ちょちょっと遊べるのがいい。
Cross1212：i dig it 1&2：穴掘りの面白さとメカメカしさが、心惹かれます。ポケットベガス：オンラインで対戦ソリティア（2010年3月18日現在）がここまで、熱いことを肌で感じさせて頂きました。マストアプリです。
saiteijin：「Blades of Fury」も楽しいゲームでした。ストリートファイターが出て影が薄くなってしまったけど、3Gでもサクサク動くのは感動ものでした。
santku：Pocketベガスさいこー
ruckygames：CrossShotがオススメですねー。暇な時遊んでしまいます。開発者ですが何か？
ruckygames：ユーザーとしてはgeoDefenseが素敵。美しいTD。swarmより無印。
nagareishi：appbank いつもお世話になってます
Cross1212：GAME LOFT社のDARK QUESTおもしろいです。完全日本語対応ですしΣ（・□・；）
llTakell：orbital。友達がかなりハマりました。なかなか返ってこない(笑
llTakell：Bladys of Funy。今¥115でお買得。
llTakell：スケーターネーション。気分はボーダーです。(笑
mitaben：Crazy snowboard ハマる！操作も簡単で分かりやすいです。
mitaben：Seedていう、RPGゲームも面白いですよ。基本的に英語のゲームですが、何となくで進められます。
sousuke_c：FPSではBrothers In Arms 2がお勧めです。ボリューム、グラフィック、操作性が前作を超えている上に、オンライン対戦もDeathmatch、Team Battle、Dominationの3モードあって楽しめます。
iYamako：『Sword&poker』ハマりました。RPGとカードゲームの融合。素晴らしいです。
caos1027：ソード&ポーカーは稀にみる良作でした！
caos1027：次にオススメするのは バイオハザード4です！ 少しのなれで快適にプレイ出来ました！ あのコントロールPadは秀逸！
caos1027：カプコン作品が続きますが 魔界村列伝もエントリー！賛否両論あったものの、アドオンによる救済策は良かった。
caos1027：最近のものでは、やはりカプコン作品の ストリートファイター4 ですね。これも操作性がよく考えられていました。
caos1027：今一番燃えているゲームとなると、ポケットベガス！ これをプレイする為にソリティアを覚えたほど。対戦がとても熱い！
caos1027：少し前までハマっていた Apple謹製 ポーカーゲーム Texas Hold'em ！ @kazuend 氏から紹介してもらってハマった！
caos1027：3マッチパズルゲームだと Bumble Tales！アクティブ連鎖こそ無いものの、連鎖の爽快感が最高！演出が個人的にツボにハマってる。
headkn：「Trism」というパズルゲームに一番ハマりました。シンプルですがiPhoneならではの操作性は新鮮！
kung333：ポケットベガス、スト4、eliminateが面白くて、よく遊びますね
saiteijin：Electric boxも面白い。値下げで遊んでみたらはまりそう。
appbank：angrybirds
mamiruton：ポケットベガス
mamiruton：Touch the number
mamiruton：植物vsゾンビ
mamiruton：リーゼントvsトロンボーン
saiteijin：パズルプリズムは一番長く残っているゲームです。ついやってしまう。
ChaBlueWolf：Fieldrunners

OpenFeintです。ランキングがあって、
アチーヴメントがあって、マッチメイクもできるんですよね、確かね。これがOSの標準機能として搭載されてしまうということですから、OpenFeintはどうなってしまうんでしょう。対応タイトルが多いだけに心配にもなりますが、一方のplus+はngmocoが運営しているので、『We Rule』や

CHAOS RINGS
ケイオスリングス

CHARACTER FILE



マナ

▶結納が間近に迫った東方の国の姫君。命賭けで自分を守ってくれるアユタのことを、主従関係を越えて、かけがえのない存在だと感じるようになっている。

アユタ

◀東方から連れてこられた馬飼いの少年。姫君であるマナを守ることを心に誓って戦うが、不慣れな刀を振るうちに、次第に戦いの中に奇妙な懐かしさを覚えはじめる。



◀命に代えても姫を守ると宣言する、まっすぐな気質の馬飼いの少年。ストーリー的には、最も王道というか、正統派なものになるのだろうか。次第に戦闘に目覚めるであろう展開も、楽しみなところだ。

CHAOS RINGS™
ケイオスリングス

CHARACTER FILE



シャモ

◀南方に位置する、とある国の王子。自分に自信が持てない気弱な性格だったが、イルカやエッシャーに感化され、民の上に立つ責任や勇敢な戦士の血に目醒めていく。

イルカ

▶シャモとは姉弟のようにして育った女戦士。シャモの気弱なところには不満があったが、戦うにつれて王としての素質を開花させていく彼に対して、複雑な感情を抱くようになる。



◀複雑な表情を見せるイルカ。シャモを失いたくないのは、アルカ・アレーナによってなのか、それとも彼の成長に戸惑ってのセリフなのだろうか。キャラクター同士の人間ドラマにも注目したい。

ChaBlueWolf：Let's golf!
ChaBlueWolf：P v Z
ChaBlueWolf：Aztec Quest
IITakeII：N.O.V.A.マルチプレイ万歳。
IITakeII：リアルサッカー2010。サクセス的なのとかあっていい！
IITakeII：塊魂。永遠に転がしています。
IITakeII：Geo-Defence。ネオン調がかっこいい。
IITakeII：SIM3セカンドライフを楽しめる。
iYamako：起動回数が多いのは『Lock'n Roll』です。空き時間が出来るとついやってしまう。
iYamako：落ちものパズル系の『DropZap』が見た目は地味だが面白い。連鎖好きにはたまらないかも。。
IITakeII：CW-Gunner。正式な名前忘れた。棒人間ゲーム
saiteijin：Doodle Bombも面白い。規定回数でクリア出来ないと何回でもやってしまう。
donpy：カジュアルゲーなら Perfect Circle
donpy：パズルゲーはパズルプリズムが大好きです。
donpy：シューティングはスペースインベーダーインフィニティジーンが最高です！
donpy：メテオブリッツも捨てがたいですね〜。
donpy：アーケード移植ものではやはりDDR-S+がよく出来てます。今だに遊んでる超ロングランアプリですわぁ。
Kaeru0926：ポケットベガス、ONLINE対戦最高です。
Kaeru0926：ホームランバトル3Dも面白いです。打ったときの音が好きです。
Kaeru0926：パズルだと『Adubble』がオススメです。ステージも沢山あり遊びごたえ充分です。
kung333：出たばかりですが、we-ruleハマりそうです
Kaeru0926：I dig it も良いです。時間を忘れ掘りまくっています。
Kaeru0926：physics もパズル系のオススメアプリです。何度もやり直したあとの成功がたまりません。
trysnlove：DDRです!! これは譲れません!!
_eterno：ゲームはそんなにしないんですが、バイオハザード4ははまりました！
_eterno：そして最近はストリートファイター4ですね。
sousuke_c：昨日リリースされたngmocoのWe Ruleという農村経営ゲームがかなり面白いです。Friend登録した方の店に行き来できたりとオンラインの特性を上手く活かしていると思います。
headkn:買ったばかりですが「We Rule」がイケてます。
Cross1212：silent hunter 潜水艦ゲーム カスタムはあっとゆうまに終わってしまうが、対船 対飛行機となかなか緊迫する楽しいゲームです。見つかって、海の中に隠れて後ろからドーンっとw
Cross1212：hammer2 ちょっとスッキリしたい時にやります コンボと振り回す感覚が楽しいです。
Cross1212：SUSOKU 暗算が少しずつ早くなっていそうですw
ipkatan：Jet Car Stuntsにもう1票
mokeko：パズルプリズム！めっちゃはまりました！
mokeko:そして、ポケットベガス。AYAたんと練習練習！！
pale_tone：今日締め切りということなんで、連投失礼しますm(_ _)m おすすめは「Brother In Arms 2」。iPod touchで初めてやったFPSです。FPS自体あまりやらないので、ハラハラが多かった。
pale_tone:おすすめは「Flood-It! (とその2)」。無料です。一番最初にiPodでハマったアプリかも。短時間でできて、「クリアするまで！」「クリアしたけどもういっかい！！」って感じでずっと遊んでました。
pale_tone：おすすめは「Let's Golf」。時代遅れ感がありますが、これをやりたくてiPod touchを買ったようなものでした。iPodでみんゴル出来んの？！つってwww
pale_tone:おすすめは「麻雀刑事」。暇つぶしにと購入。ストーリーモードは周回を増すごとに難易度が上がっていき、三週目はキツかった… グラフィックもコミカル(?)なのでその点もおすすめ。
pale_tone：おすすめは「Baseball SuperStars 2010」。やりこみました・・・すっっっっっっごく！！自分のキャラを育ててステータス上げたり、アイテム装備したりで面白かったです。ホームラン出した時の快感度がすごい！！
pale_tone：おすすめは「FIFA 10」。選手を育てるBe A Proモードが特におすすめ。グラフィックもきれいだし，独特(?)の操作性も魅力の一つかと。はじめからメッシでプレーできたりします。
pale_tone：おすすめは「Tiki Totem」。パズルです。弾力のある石や、くっつくと消える石、プレミアムには爆発する石なんかがあり、ステージ数も豊富。ワッハッハッハがおすすめですwww
pale_tone：おすすめは「Flick Kick Rugby」。高校時代ラグビーしてたから購入。ただググビーボールを蹴ってゴールポスト(だっけな?)に入れるだけ！！ 現役の時に入らなかったのがここではバシバシ決まる！！気持ちイイ！！
pale_tone：おすすめは「ストリートファイター４」。iPod touchであそこまでできるとは思わなかった！！簡単必殺技もいいけど、なれたら簡単をOFFにしてやるのがオススメ。キャラは８人だけど道場にやり込み要素が！！
pale_tone：おすすめは「泥棒たたき」。暇つぶしゲーです。出てくる泥棒を叩きます。難易度hardでやるとあちこち出てきても〜〜タイヘンです。キャラもカワイくて憎めません。。以上です。連投失礼しました。
saiteijin：パラプロもおすすめ。iPhoneでできることに感激しました。 2010/03/21 14:49:57
kararemichi：たくさんの御投稿、本当にありがとうございました。

Plants vs. Zombies

■PopCap Games, Inc. ■350円 ©2009 PopCap Games, Inc.

最高の防衛ゲーム！ クリアしたくない！



数ある防衛ゲームの中でも、おそらく現時点では最高の一本。さすがはカジュアルゲームの雄、PopCapというところでしょうか。新しい植物（実は武器）やゾンビがどんどん登場するので、ついやめ時を見失ってしまうのが最大の欠点……だと思うくらいです。

CHECK POINT! 水路をどうさばいていくのかがキモになっています、最近



まだクリアできていないのですが、最近の課題は水路です。どうもうまく蓮の葉を置けなくて困ってます。結局、3WAYで撃ってくれる植物を両岸に設置して、水路もカバーするようにしています。

We Rule

■ngmoco, Inc. ■無料 ©2010 ngmoco, Inc.

リリース前から大話題のソーシャルゲーム



あのngmocoがリリースするソーシャルゲームということで、発売前から話題を集めていたタイトル。今回のおすすめタイトル募集期間の後半にリリースされたのですが、いきなり多くのみなさんがおすすめの投稿をされていました。確かに楽しいです、これは。

CHECK POINT! アプリ内課金でMojoを……買い過ぎないようにしないと



ソーシャルゲームの常で、たとえばリアルな時間が経過しないと農作物ができなかったりしますが、Mojoを使えば一瞬だったりします。しかし、Mojoは有料で……ほんっとに買い過ぎには注意です。

『Eliminate』といった彼らの人気タイトルと直結しています。そういうサービスは、限定的にでも生き残るかもしれませんね。もちろん、僕はOS標準の機能としてGame Centerが搭載されることには大拍手しています。より多くの人々とつながりが持てるのは楽しみですから、単純。あ、そうそう、iPhonePeopleのことも書いておかなきゃ！

DENGEKI iPhone Pick Up

ケイオスリングス

■スクウェア・エニックス
■価格：一五〇〇円



キャラクターデザインを直良有祐氏（近作は『エストポリス』）、開発をメディア・ビジョン（代表作『ワイルドアームズ』）が手がけた、完全新作／オリジナルiPhone RPG。コンシューマのRPGと比較しても、なんら遜色のないクオリティには圧倒されるばかりだ。

ストレートに王道を行くオリジナルタイトル

スクウェア・エニックスというコンシューマRPGでは最強のブランドだからこそ、期待されるクオリティ、期待されるタイトルがあります。その声に真っ向から応えたのが、この『ケイオスリングス』。画面写真を見てもらえればわかる通り、開発にメディア・ビジョンという老舗のRPG、ストーリーゲームメーカーを迎え、同社がPlayStationやPS2で長年培ってきたRPGのノウハウが惜し気もなく、そして大胆に詰め込まれています。これがiPhoneで動くかと思うと、それだけで軽い奇跡と言ってもいいんじゃないでしょうか？



戦闘シーンに注目したい

◀これまで、iPhoneのRPGにはなかった迫力ある戦闘シーン。こういうタイトルを、この発色のいいiPhoneで遊びたかったです。

1 選んだペアによってストーリーが異なる





◀アルカ・アレーナに、彼らを召集した代弁者。彼の存在や目的も、一切謎のまま、トーナメントがスタートする。

『ケイオスリングス』にはエッシャーとミューシャのような4組の男女のペアが登場し、ストーリーは選んだペアによって異なる（選ばなかったペアは、対戦相手として登場）。彼らが集められる謎のトーナメント「アルカ・アレーナ」では、目的も知らされず、戦いを拒否することもできない。その謎は、すべてのペアの物語を知ることではじめて解き明かされる。

2 異世界での冒険が待っている

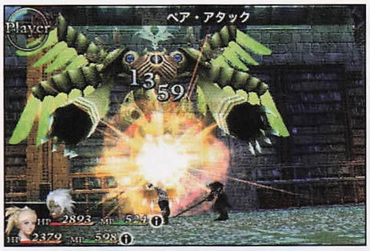




◀この敵はボスモンスター？　なのだろうか。ボスには、やはりしっかりレベルを上げて、装備、アイテムを整えてから挑むべきだろう。

アルカ・アレーナの会場には、様々な異世界へと通じる扉がある。代弁者から試練を与えられた参加者たちは、それらの扉を通って雪山や荒廃した都市等の世界で冒険していくことになる。向かう先にはモンスターとの戦闘や、謎解きが用意されたパズルルーム、ボス戦が待っている。『ケイオスリングス』が王道のRPGであるポイントは、異世界での冒険にある。

3 ペアによる行動が勝敗のカギを握る





▲写真の例ではあまり差がないようにも見えるが、ペアとソロを、どう使い分けていくかということも、戦闘のポイントになりそうだ。

戦闘の基本はコマンド選択式のターンバトルだが、ここでもペアであることが意味を持つ。コマンド入力時に、二人が別々にコマンドを入力する「ソロ」と、いっしょに行動をとる「ペア」か、いずれかを選ぶことができるのだ。ペアで行動することで有利な能力を共有したり、特定の敵に攻撃を集中させることができる。ペアには、なにがしかの条件があるのだろうか。

4 特殊攻撃はモンスターの能力をコピーする





▲ジーンの切り替えも楽しみだが、ショップで購入する武器、防具の装備も楽しみ。ここまでのものなかったなぁ、iPhoneには。

モンスターを倒すと、その種族の遺伝情報である「ジーン」を入手することがある。それを装備することで、いわゆる魔法や特殊な攻撃を使うことができるようになる。また、手に入れたジーン自体が成長することもあり、新たな能力が使えるように変化（進化）したりもする。敵や自分の好みの戦い方にあわせて、装備を切り替えていこう。

4月26日発売です！　どうぞ！　よろしく

お願いいたします。作業のことを言えば、ちょっと遅くなって吉田編集長には大迷惑をかけてしまいましたが、満足w　なにせみなさんから100本近いタイトルを推薦していただきまして、それを遊びまくって記事を作ったわけですから！　いい仕事ですよね、ほんと、僕らの仕事ってw

CHAOS RINGS
ケイオスリングス

CHARACTER FILE



ヴァティー

◀オーガの妻。ともに幾多の死線を乗り越えた経験とカンで、夫をサポートする。他の参加者に対する敵意はなく、むしろ母親のような慈愛に満ちた感覚で接している。

オーガ

▶巨大な斧をかまえる大柄な戦士。有り余る力と冷静な頭脳を持つ、参加者の中では一番の実力者とされる。そのセリフの端々から、物語の核心を知る人物であることがうかがえる。



◀代弁者に抗議するオーガの謎のセリフ。彼はアルカ・アレーナの謎を、なにか知っているのだろうか？　敗者には死が与えられるというトーナメントなので、以前、参加したことがあるとは考えにくいのだが。



今、最も熱いアーケードゲームを紹介するコーナーはここ！　今号は大人気FTG『KOF』シリーズの最新作、『KOFⅫ』の新情報を余すとこなくお届け！

ARCADEを愛する者



AO
どうも。ライターのＡＯです。待ちに待った『KOF』……！　残りの参戦キャラが気になり過ぎて、夜しか眠れません！　公式更新まだあああぁぁあ!?

『KOF』シリーズ最新作、始動!!
かつてない激闘を制するのは誰だ!?

THE KING OF FIGHTERS XIII™

多彩なシステムと人気キャラクターを加え、『KOFⅫ』がこの夏ついに登場！　メインストーリーとなるアッシュ編もいよいよ完結となり、多くの謎が明らかになりそうだ。

THE KING OF FIGHTERS Ⅻ

- SNKプレイモア　●2010年夏稼働予定
- FTG　●操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- プレイ料金：未定



▲新グラフィックで描かれる華麗なる龍炎舞！　連続技に重宝しそうだ。



女性格闘家チーム ついに復活!!



▲おなじみのユリも髪型をショートカットに変えて登場！



▶キングの代名詞ベノムストライク。その美しき脚技は本作でも健在！

New! 女性格闘家チーム

『KOF'94』の初代女性格闘家チームが復活！　どのキャラも人気なので、使用率も高くなりそうだ。なお、不知火舞役の声優は、縦スクロールSTGの『KOF SKYSTAGE』に引き続き、小清水亜美さんが担当している。

人気キャラクターが多数参戦!!

『KOFⅫ』は3人1組のチームで戦う2D対戦格闘ゲーム。「KOFイズム」をコンセプトした本作は、チーム戦やキャラクター同士のかけ合いも復活し、従来の『KOF』らしさをより強調した作品となっている。今回は、本作から新たに追加された3つのシステムと、現在判明している参戦キャラ達の最新情報を紹介していく！　生まれ変わった『KOF』の魅力に迫る！



▲特定のキャラ同士でかけ合いが発生。いつもは冷静なアッシュも舞の挑発に、ちょっとお怒り気味か!?

CHARACTER

現在判明している参戦キャラを一挙紹介！

現在判明しているチームは全部で9組。このほかにもう1組のチームが存在するが、チームメンバーが誰一人判明しておらずすべてが謎。なお、主人公のアッシュはどのチームにも所属してないエディット専用キャラとなっている。

エディット



『KOFⅪ』のエンディングで八神庵の力を奪い、姿を消したアッシュ。三種の神器の力を狙う彼の次の標的は草薙京だと思われるが……？　その真の目的やいかに!?

エリザベートチーム

主人公アッシュとかかわりを持つ、3人の人物がチームを結成。実質ライバルチームという位置づけだけに、ストーリーの核心部分に触れる展開に期待できそうだ。



日本チーム

ストーリーのある『KOF』シリーズでは、久々の結成となる日本チーム。アッシュは京の持つ神器の力を狙っているだけに、ストーリーに深くかかわってくる可能性大！



『KOFⅫ』公式サイト開設！

『KOFⅫ』稼働決定にともない公式サイトもオープン！　『KOFⅫ』に参戦するキャラクターや新システムなどの詳しい情報に加え、チームヒストリーやスペシャルムービーなど豪華コンテンツがテンコ盛り！　さらに、オフィシャルブログではロケテストのレポートや開発者インタビューなども掲載されている。現在も随時更新中なので『KOF』ファンは見逃さずチェックしておきたい。【公式サイト】http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-xiii/

SYSTEM 対戦を熱くする3つの新システムを追加!!

ここでは、現在判明している『KOFXIII』の新システムを解説する。どれも攻撃に関する重要システムなので、使いこなせば大幅な戦力アップが期待できそうだ。また、本作では『KOFXII』にあったガードアタックや相殺、クリティカルカウンターが廃止され、従来のシリーズでおなじみのガードキャンセルや投げ抜けなどのシステムが復活している。



①パワーゲージ

超必殺技の発動やガードキャンセルを行うために必要。キャラの順番によって本数が変わり、最大5本までストック可能。

②ドライブゲージ

本作で新たに追加されたゲージ。ドライブキャンセル時に消費。MAXまで溜めるとハイパードライブモードが使用可能。



◀ライデンの体が青いオーラに包まれ、ジャイアントボムがEX技に変化！



▶通常状態では1ヒットのジャイアントボムが2ヒットになり、ダメージも上昇！　積極的に使用して、戦術の幅を広げていきたい。

SYSTEM 1 EX必殺技／EX超必殺技 必殺技がパワーアップ!

パワーゲージを消費して、必殺技を強化するシステム。強化された必殺技は下の一覧にあるような恩恵を受けられる。ゲージの配分を今まで以上に考える必要がありそうだ。

■EX技の主な強化点

①攻撃が多段ヒット
②無敵状態
③飛び道具のスピードアップ＋貫通効果
④ヒット後の追撃　など

SYSTEM 2 ドライブキャンセル 必殺技から必殺技へキャンセル

一定量のドライブゲージを消費して、必殺技から必殺技（EX必殺技）、超必殺技（EX超必殺技）にキャンセルしてつなげる本作の目玉となる新システム。うまく利用すれば、流れるような連続攻撃を行える。ドライブキャンセルを連続して行えるかは今のところ不明だが、今後の研究しだいでは、今までにないような連続攻撃が発見されるかも⁉

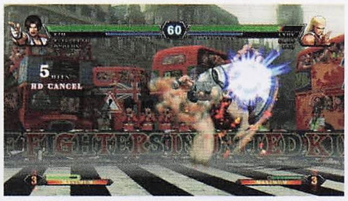




▲▶リョウの虎砲から飛燕疾風脚をドライブキャンセルして発動！　写真を見る限りゲージの消費量はかなり多く、連続発動は難しいようだ。

SYSTEM 3 ハイパードライブモード ドライブキャンセルが使い放題!

ドライブゲージがMAX時のみ発動可能。発動中はドライブキャンセルを複数回連続して使えるようになり、普段はキャンセルできない通常技や特殊技なども連携に組み込めるようになる。自分だけのオリジナルコンボの作成して、相手の防御をゆさぶっていこう。



▲発動中は全身に金色のオーラをまとう。超絶ラッシュで相手を一気にダウンさせろ！

Arcade Column アーケードゲーム大好きスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第8話

超～気になる！　残りの参戦キャラは？

『KOFXIII』ついに発売決定！　いや～、本当うれしいですね。気になるアッシュ編のストーリーも本作で完結するとのことで、毎日どんなストーリーになるのかと頭の中で想像が止まりません（笑）。気になるといえば、忘れちゃいけないのが残りの参戦キャラクター！　公開当初は判明しなかった八神チームのバイスと龍虎チームのタクマが発表され、現在はキムチームと誰一人メンバーが明らかになっていない謎のチームだけが不明となっていますね。いったいこの空き枠にどのキャラが参戦するか、この場を借りて自分なりに予想してみようと思います！　ちなみに龍虎チームは、如月影二か藤堂香澄がくるかと思っていたのですが、見事に予想がハズレました（笑）。まぁ、それは置いておいて、キムチームの予想をしてみます。今回も、キムが悪人更生のために大会参加しているとなれば、最も可能性が高いのはやはりチャンやチョイなんですが……。個人的にはまりんなんじゃないかなぁと期待しています。一応アッシュ編から登場した新キャラなわけですし、なんらかの形で登場してほしい。イメージ的にはライデンがチャンの、まりんがチョイの代わりとして出場みたいな感じですね。あとはやっぱり、同じ『餓狼伝説』シリーズから参戦してくる可能性もありますよね！　ビリー・カーンやブルーマリーとか……、シリーズ通して人気の高いキャラ。もしくは、マイケル・マックスやリチャード・マイヤなど、懐かしのキャラクターが復活するという可能性もありそう。そして、正体不明の1チームですが、これは高確率でK'チームが参戦すると思っています！　せっかくの『KOF』シリーズ最新作にネスツ勢がいないなんて、そんな悲しいことないですからね！　……ないよね？　（AO）



▲本作には数多くのカラーバリエーションが存在！　豊富なパターンを組み合わせて、自分だけのコーディネイトをしたい！

八神チーム

庵とマチュアのみ明らかにされていた八神チームだったが、最後の1人がバイスと判明！　かつて庵に手をかけられたはずの2人がどうかかわっていくのだろうか……。



キムチーム

悪を絶対に許さない男キムが率いるチームにライデンが参戦⁉　やはり今回も悪人の更生を目的に大会へ出場するのだろうか？　残りのメンバーも気になるところである。



龍虎チーム

極限流を代表するリョウとロバートに加え、今回新たにタクマの参戦が明らかになった龍虎チーム。かつて『KOF'94』の頃にチームを組んでいた3人が再び1つに！



餓狼チーム

『餓狼伝説』を代表する3人のファイターが集結！　日本チーム同様、こちらも久々の組み合わせとなる。本作では、恋人同士であるアンディと舞のやりとりにも注目したい！



サイコソルジャーチーム

アテナと拳崇のおなじみコンビが師である鎮元斉とともに再び『KOF』に出場する！　アテナといえば、衣装チェンジによる華麗なる演出だが、今作ではどうなる⁉



怒チーム

ラルフ、クラーク、レオナとシリーズファンにはおなじみのチーム。レオナは力の暴走により『KOFXI』では出場を辞退していたので、その辺りの話にも注目したい。



基本な操作方法を覚えておこう！

ダッシュ：すばやく➡➡、バックステップ：すばやく⬅⬅、緊急回避：⬅or➡＋（A＋B)、ふっとばし攻撃：C＋D、受け身：ダウン直前にA＋B、前方通常投げ：接近して➡or⬅＋C、後方通常投げ：接近して➡or⬅＋D、ハイパードライブモード発動：B＋C、ガードキャンセル前方・緊急回避：ガード中に➡か↘＋（A＋B)、ガードキャンセル後方・緊急回避：ガード中に⬅＋（A＋B)、ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃：ガード中にC＋D



前回に続き、『ガンダムネットワークオペレーション3（以下、GNO3）』の魅力をプレイレポート形式でお届け。第1クールが佳境を迎え、さらなる盛り上がりを見せる。

PCを愛する者



佐藤ハルヲ
ネットワークゲームを熱愛するライター。『GNO3』ではジオンひと筋。エゥーゴに浮気なんてしないのです。だってハマーン様がいないんだもん！

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION 3



一年戦争終結！ 戦いは新たな展開を迎える

1日10分でも楽しめる点が魅力の本作。シリーズ初参戦の担当者もすっかりハマり、めきめき腕が上達してきました。今回は、ぜひとも覚えておいてほしい編成のポイントなどを中心とした話題です。

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン　●発売中（3月1日発売）　●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム）
●￥7,329（税込）※USBメモリにクライアントソフトを収録した「USBメモリパッケージ」の価格。月額利用料金については公式サイトを参照　●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaでは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード　●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

実戦を繰り返してつかんだ編成のノウハウを大公開

ジオン陣営の一員としてデビューしてから早1カ月。当初は初心者丸出しのプレイで負けまくっていたワタクシでしたが、今ではランキング上位にも顔を出せるほどになりました（ときたまですが）。ということで、今回はプレイレポートの前に、一年戦争を通じてワタクシがコツコツ積み重ねてきた経験から得た、編成のヒケツを伝授しましょう。後発プレイヤーに参考にしてもらえれば幸いです。ただし、「任務を早く終わらせる」「高難易度任務を達成する」「VP（戦果ポイント）を稼ぐ」など、目的ごとに最適解は違いますし、部下のパイロットのスキルや、ランダムで入手できる改造パーツの有無でも微妙に異なってきますので、あくまでも基本とお考えください。こうした基本を軸に、自分好みに編成のカスタマイズを楽しむのが本作の醍醐味でもありますし。

編成において最も重要になるのはズバリ「フォーメーション」の選択です。そのため、まずは「戦功」をできるだけためるプレイをオススメします。戦功をためて階級が上がれば搭載値の上限が増えるので、選択できるユニットの幅が劇的に広がります。そこで、まずはできるだけ「競合任務」をプレイするようにしましょう。日、月、木、金曜日には必ずプレイ可能で、戦功の獲得確率が高めになっています。これを優先的に達成していくだけで、昇進スピードは段違いに速くなります。競合任務がないときは、「友軍救出」か「前線基地○○」「巡洋艦○○」という名称の任務を行うのがオススメ。ただし、これらの任務では開発ポイントが一切獲得できません。新型ユニットの開発も本作の大きな魅力ですから、適度にほかの任務もプレイする必要があるでしょう。



▲マップに競合任務が表示されたら、優先的にプレイ。階級は次のクールにも引き継がれるので、早めに上げておきたい。

勝率を上げるための基本となるフォーメーション

全部で24種類あるフォーメーションのうち、今回は初心者にもオススメの3つに絞って解説しましょう。なお、5機編成は搭載値の関係で弱いユニットを選択することになりがちなので、4機編成を前提としています。

まず“鉄板”となるのが「基本型」です。このフォーメーションは最も活用機会が多いので、下のカコミでより詳しく解説しています。残る2つは「高HP狙い」と「攻撃シフト」。いずれも、ユニットの全配置マスに「命中重視」か「回避重視」のボーナスが発生します。ほかのフォーメーションにはボーナスのない「通常」の配置マスがあり、その活用にはちょっと工夫が必要なので、まずはこの3つを中心に使っていくのがいいでしょう。

また、パイロットとユニットは、どのフォーメーションでも、配置マスのボーナスに応じたものを選択するのがベスト。つまり、「命中重視」には射撃に特化したパイロットとユニット、「回避重視」には回避力が高いパイロットとユニットを選択しておけば、通常戦闘でも任務でも、同じレベルの敵ならまず勝てるでしょう。

さらに上のステップを目指すなら、目的に応じてこれらのフォーメーションを使い分けましょう。例えば、自分よりレベルが上の敵と戦う場合では、短時間で撃破される可能性が高くなる「攻撃シフト」は危険ですが、敵が格下なら、戦闘時間の短縮になるため理想的といえます。また、難易度の高い任務では「高HP狙い」が有効。利用時のコツは、敵陣深くに侵攻する1番機を移動力と回避力が高いユニットにすること。そして、移動順が最後になる2番機は逆に移動力が低いユニットにします。これで1番機と2番機の距離が大きく離れることになり、最も回避率の高い1番機が敵の攻撃を十分に引きつけてくれるわけです。このように、状況に応じてフォーメーションの有効性を考慮した調整も行うわけです。

GNO3 NOTICE

「基本型」における編成の基本を覚える



「基本型」のフォーメーションは、前衛と後衛の配置マスが離れているほか、1番機に装甲ボーナス、4番機に威力ボーナスがつくという点が特徴だ。そのため、後衛に配置した射撃ユニットが、敵との距離を保持したまま戦える可能性が高い。写真の例は、1番機に搭載値が高く回避力が高いガーベラ・テトラを配置して、敵の「近MS狙い」「強MS狙い」を同時に引き受け、隣の2番機に敵の「弱MS狙い」「低HP狙い」を引きつけるためのグフを配置。さらに、威力が最大になる4番機に強力な射撃用ユニットであるザメルを配置したものだ。

回避重視　前衛となる1、2番機の配置マス

1、2番機は、敵を引きつけるオトリ役を担うため、配置するのは「回避重視」ボーナスを生かせる回避力の高いユニットが最適。ただし、装甲やHPの高さもある程度必要だ。盾を持っていれば理想的といえる。また、パイロットとしてはスキルのカスタマイズができる隊長がベスト。部下の場合は、盾を持つユニットならディフェンダーかガーディアン、ないユニットならトルーパーかアサルトタイプのパイロットがオススメとなる。

命中重視　後衛となる3、4番機の配置マス

射撃担当となる3、4番機の選択では、とにかく遠距離攻撃の命中率に着目しよう。「基本型」のフォーメーションでは、後衛は射程が3か4の武器しかほとんど使わないので、該当する武器の命中率が高いほどいい。選択するパイロットは、盾を持つユニットが多い連邦やエゥーゴが相手ならストライカー、盾を持つユニットが少ないジオンが相手ならスナイパーがオススメ。また、距離適性が広いスカーミッシュも使いやすいといえる。

通常　ボーナスのない配置マス

「基本型」には存在しないが、「通常」の配置マスがあるフォーメーションもある。ここにはボーナスが発生しないので、バランス型のユニットを配置すると中途半端な結果になりがちだ。できるだけ特化した性能のユニットを配置するといいだろう。

前衛で役立つ隊長のスキル

前衛に必須ともいえるスキルは「サバイブ」だが、格闘武器を持つユニットなら「切り払い」も重要。また、「回避○○」と名のついた回避系スキルを複数覚えるのもオススメだ。前衛はどうしてもダメージを受けるので、「損害制御」も早めに覚えたいところ。続いて優先度が高いのは、盾があるユニットなら「盾防御」、ないユニットなら「回避機動」となる。ここまで習得しても被弾が多いようなら、「フォワード」や「得意距離○」「反応○○」などでさらに回避力を上げよう。

編成を工夫してSS任務を攻略 そして時代はデラーズ紛争へ

プレイと研究を積み重ね、成績も向上してきた昨今ではありますが、コツをつかむまでは実は苦労の連続でした……。特に泣かされたのは、やはり最高難易度のSS任務です。敵の編成やレベルが毎週月曜日と木曜日の20時に変更される仕組みのため、いったん勝てる編成を見つけてもすぐに通用しなくなったり、SS任務に特化した編成でプレイしていたら通常戦闘の成績がガタ落ちになったりと、悪戦苦闘でした。しかし、左ページにまとめた基本がガッチリと身についてからは、敵の編成が変わるのがむしろ楽しみになってきました。変化に応じてこちらも編成を微調整することで、勝率を維持できるようになったのです。編成のシステムを深く理解し、勝敗に影響するポイントが理解できると、本作の魅力はさらに高まります。ただし、こだわりすぎて、1日10分のプレイからはほど遠くなっていますが……（笑）。

そんなこんなでデビューから5週目の週末には、いよいよ一年戦争の最終決戦となる大規模任務に突入。ワタクシのサーバではシャアの駆るジオングがガンダムに敗れ、失意のうちに決戦は終了しました。そして6週目は3年後の世界、つまり「機動戦士ガンダム0083」の時代が舞台に。我らがジオン公国はデラーズ・フリートに名称を変え、ガーベラ・テトラやザメルなど、強力な新ユニットを開発して連邦陣営との死闘に臨みました。

6週目の週末。デラーズ・フリートは、いよいよ連邦陣営にコロニー落としを仕掛けることに。そう、原作ファンにはおなじみの「星の屑」作戦が大規模任務だったのです。ここのところ苦汁をなめ続けているワタクシのサーバのジオン（デラーズ）陣営ですが、今週だけは負けるわけにはいかない……！　仲間達もそんなワタクシの気持ちと同じ思いだったようで、エリアチャットでは熱い檄が飛び交い、テンションが上がりまくっての戦いでした。その結果、見事にコロニー落としに成功！　コウ・ウラキの駆るGP03 デンドロビウムを撃破し、デラーズ・フリートは見事本懐をとげたのです。別のサーバでは連邦が勝利しているところもあったようですが……。たとえ同じ陣営を選んでいてもサーバごとに大規模任務の結果が異なり、その後の展開も変わってくる点も『GN03』のおもしろいところです。

初の陣営分裂が発生！ 昨日の友が今日の敵に

デラーズ紛争の時代が終わると、いよいよシリーズ初の試みである、陣営分裂のイベントがやってきました。これまでは連邦vsジオンという対立構造でしたが、プレイヤー達はデラーズ紛争のあと、自らの陣営に残ってティターンズまたはジオン共和国（のちにアクシズ）に所属するか、エゥーゴに所属するかを選択できるのです。ワタクシはジオンひと筋でプレイしていますが、チームメンバーのちょうど半数はエゥーゴに移籍する道を選びました。まさに昨日の友は今日の敵。通常戦闘でチームメンバーと激突することもあるため、これまでより一層プレイヤー同士の戦いが熱くなりました。チーム自体は陣営分裂後も残るため、チームチャットは以前と同じように使えます。しかし、エリアチャットはジオン共和国に所属しているプレイヤーにしか見えません。移籍したチームメンバーから聞いたところ、連邦とジオンからの移籍組が混在しているエゥーゴのエリアチャットは新鮮さのせいからか、かなりログの流れが速いようです。

しかしジオン共和国も負けてはいません。所属人数は減りましたが、逆に「ジオンに残った真のジオン軍人」という連帯感が生まれ、チャットは大盛況。移籍したチームメンバーの編成情報を報告し合ったり、「機動戦士Zガンダム」の登場ユニットが開発可能になったため、マーケットやトレードの話題で盛り上がったりしました。

そんなわけで、『GN03』の第1クールもいよいよ大詰め。もう少しで決着の時を迎えます。第2クールの展開にも期待ですが、まずは記念すべき最初の戦いの勝利に向けてひた走りますよ！　ジーク・ジオン!!



◀時代の移行時には、結果に応じて「ーF」のストーリーも描かれる。

Check!

ニューホンコンとダカールを舞台にした「Z」の時代の大規模任務！

4月24日に実施される大規模任務は、ニューホンコンを舞台にしたもの。ティターンズとジオン共和国は、それぞれの思惑を秘めてエゥーゴの拠点であるニューホンコンに攻撃を仕掛ける。地上での作戦となるだけに、地形適性が「地上」か「汎用」のユニットを充実させて臨みたい。翌週の5月1日も地上が舞台。新たな戦場となるダカールで、エゥーゴとティターンズ＆ジオン共和国連合軍が激突する。Zガンダムやキュベレイの活躍に期待しよう。



▲エゥーゴ陣営の大規模任務画面。ティターンズおよびジオン共和国陣営では作戦名が「アウドムラ追撃戦」となる。プレイヤーの投票で、作戦行動方針が決定されるのだ。



▲5月1日に実施予定のダカール防衛戦（ティターンズおよびジオン共和国陣営では「ダカール再制圧戦」）。最終戦には、ティターンズのジェリド・メサが登場。

GN03 NOTICE 新たなユニットが参戦する第2クールが5月9日からいよいよ開始予定！

クールごとにレベルなどがリセットされ、再び新鮮な気持ちでゲームを開始できる点が『GN0』シリーズの特徴だ。さらに、定期的なアップデートでゲームシステムが変化したり、登場ユニットが増えたりする点も大きな魅力となっている。5月9日から開始が予定されている第2クールでは、「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」に登場した6種類のユニットが新たに開発可能になる。序盤の射撃用ユニットの選択肢が少ない連邦には有力な射撃用ユニットが、序盤に宇宙専用機がないジオンには宇宙専用機が、といった具合に、各陣営の短所を補うユニットが登場するので、第1クールとはまったく異なる編成が流行することは間違いないだろう。制限機以外のユニットは搭載値が低くなっているため、特にプレイヤーのレベルが低い一年戦争の間は頼れる存在になりそうだ。新たな編成を考えながら、第2クールの開始に備えよう。


▲ジオン陣営にとっては待望の、グフ・カスタムを組み込んだ編成がついに実現。連邦ユニットを蹴散らせるか？



「第08MS小隊」に登場した6機体がいよいよ参戦！

E.F.S.F -地球連邦-
陸戦型ジム
ジムより搭載値が1高いぶん、パワーアップしている地上専用のジム。第2クールにおける序盤の前衛役として重宝するだろう。

E.F.S.F -地球連邦-
ガンダムEz8
連邦の地上における新たな主力ユニット候補。陸戦型ガンダムと同じように、前衛と後衛のどちらでも活躍できる万能機だ。

ZEON -ジオン公国-
グフ・カスタム
ジオンでは貴重な、大型の盾を備えた制限機。回避力も申しぶんのない高さなので、しばらくの間は地上のエースになりそうだ。

E.F.S.F -地球連邦-
量産型ガンタンク
高威力の遠距離武器を備え、至近距離の敵にすら射撃攻撃をしかける射撃特化のMS。連邦にとっては初となる地上移動力が2のユニット。

E.F.S.F -地球連邦-
ジム・スナイパー
ジム・スナイパーカスタムより搭載値が低いのが最大のメリット。ジム・キャノンより威力は劣るものの、ビーム兵器を備えている。

ZEON -ジオン公国-
宇宙用高機動型ザク
序盤はいくつかの汎用機があるのみで、宇宙戦を苦手としていたジオンに待望の宇宙専用機が登場。宇宙での戦力アップを期待できる。

後衛で役立つ隊長のスキル
後衛の場合、攻撃的にプレイしたいなら、強力な射撃武器を持つユニットに隊長を乗せ、最優先で「射撃強化」と各種「命中○○」のスキル、そして「遠距離強化」を習得するのがオススメ。命中率が高すぎて困ることはないので、命中率が上がるスキルはいくつ習得してもいい。ある程度レベルが上がってきたら、ダメージを底上げする「痛撃／射撃」「ガンナー」も役立つ。通常戦闘でほぼミスが出なくなったら、攻撃力を高めるスキルの覚え時といえる。

電撃オンラインアクセスランキング

今回はバラエティに富んだランキングになりました

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

http://news.dengeki.com/

ACCESS RANKING

「マジック：ザ・ギャザリング」人気が高まり、今月も3本がランクイン！　そのほかの記事ではイベントレポートに注目が集まっていたようだ。

集計期間 3月5日～4月4日

新年度開始！今年のゲーム業界の動きは？

3月のソフトラッシュも終わり次に見えてくるものは

3月は、一般的な企業にとっては年度末にあたるためか、数多くの大作・話題作が発売された時期でした。3月11日に発売されたPS3『龍が如く4 伝説を継ぐもの』や3月25日に発売されたPS3/Xbox 360『北斗無双』、同日に発売されたPS3『ゴッド・オブ・ウォーIII』など、まさしく大作といえるタイトルがお店に並びました。

そんななか、ニュースランキングを見ていくと気になるのが、イベントレポートのランクインの多さです。もちろん注目度が高いタイトルの発表会が多かった、というのが一番の要因かとは思いますが、各社が来期、特に下半期に発売を予定しているタイトルの発表会・イベントが行われ始めたという側面もあると思われます。かといって、5月も発表会が多く開催されるのかというと、どうやらそういうわけでもないようです。次に発表会などが多く行われるタイミングは6月～7月です。6月にあるもの、それはアメリカで開催予定の「E3」です。このE3で北米向けに発表されたものが、国内でも発表され始めるのが6月から7月にかけて、なんですね。



◀これはE3 2009のときの模様。今年は6月15日～17日の3日間で開催される予定です。

今年のE3でのサプライズはハードメーカーから？

今年のE3ではすでに各ハードメーカーから目玉となる製品は発表されています。任天堂は3月23日、裸眼立体視に対応するニンテンドーDSの最新機種「ニンテンドー3DS（スリーディーエス）」（仮）をE3で発表することを明らかにしました。また、マイクロソフトはE3 2009で初披露したモーションセンサー「Project Natal」の詳しい発売時期を発表予定です。ソニーも秋にモーションコントローラ「PlayStation Move」の発売を控えています。また、マイクロソフトのカンファレンスでは衝撃発表の演出となっている肩たたきが今年も行われるのか、というところにも注目です（笑）。



◀コントローラを使うことなく操作ができる「Natal」。ゲームへの落とし込みも気になる。

そしてE3の勢いのまま、8月にドイツで開催予定の「gamescom」、さらに9月16日より千葉・幕張メッセで開催予定の「東京ゲームショウ」になだれ込み、TGSが終われば年末商戦へと突入するというわけですね。去年の年末商戦は『FFXIII』一色、つまりソフトが盛り上がっていた年でしたが、今年は「PS Move」や「Natal」などハードにスポットが当たり、去年とはまた違った盛り上がりを見せることに期待です。

ニュースランキング 1位～5位

1　3月25日
アッシュ編がついに完結！舞にユリ、キングも参戦する『KOF XIII』は夏稼働

3月25日に東京・ベルサール秋葉原で開催された公式イベントにて、『THE KING OF FIGHTERS XIII』が今夏より稼働開始となることが明らかになった。イベントでは本作のストーリーのほか、新たに搭載されたEX必殺技、ドライブキャンセルなどが発表された。

2　3月10日
【PW養成講座4】いよいよデッキの説明へ！3つのデッキタイプをずずいっと紹介!!

「マジック:ザ・ギャザリング（MTG）」の基礎知識が学べるプレインズウォーカー養成講座も4回目。今回は「MTG」の基本となる3タイプのデッキ“ビートダウン”“コントロール”“コンボ”を紹介。あいかわらず説明が長いアユミちゃんにも注目だ。

3　3月16日
全ハンター必見！『モンスターハンターポータブル 3rd』の映像と画像を掲載

3月16日、ついに『モンスターハンターポータブル』シリーズの最新作『モンスターハンターポータブル 3rd』が発表された！記事では当日公開されたPVのほか、和風の防具に身を包んだハンターが描かれたキービジュアルが掲載されている。

4　3月22日
これぞ『CHAOS;HEAD』完結編！Xbox 360『らぶChu☆Chu!』プレイレポ掲載!!

電撃オンラインのギャルゲー番長こと、ごえモンによる渾身の『CHAOS;HEAD らぶCHU☆CHU！』レポート！　前作のラストから1週間後の渋谷が舞台の本作。前作とはうって変わってラブコメ調ですが、きっちりと前作をもまとめあげるデキになっています。

5　3月10日
ミクがPS3で歌う!?『DIVA』新情報も公開されたミクイベントをレポート！

ミクの日（3月9日）に行われたイベント“ミクの日感謝祭 39's Giving Day”にて、『初音ミク -Project DIVA-』の楽曲をPS3でプレイできる『初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター』が公開された。HD画質で動く初音ミクは必見だ！

Topics&Goods Information

注目の周辺機器からイベント、オトクなキャンペーンなど、電撃ゲームスがオススメする情報が満載！　見逃さないように！

Goods 『ロスト プラネット 2』とXbox 360のセット！



『ロスト プラネット 2』の発売と同日の5月20日に、60GB HDDを搭載するXbox 360との同梱モデルが発売される。価格は￥24,800（税込）。本体価格でソフト付き、とお買い得なモデルなので、『ロスト プラネット 2』と一緒にXbox 360を買おうと思っている人は、今のうちからお店に予約を入れておこう。

DATA　Xbox 360 ロスト プラネット 2 プレミアムパック
- 発売日：5月20日
- 価格：￥24,800（税込）
- 同梱品：60GB HDD、D端子HD AVケーブル、ワイヤレスコントローラほか

Topics 『アイマスSP』DLCが4/28に配信！



今回の追加アクセサリはカピバラさん!?　さらにExtend衣装としては、ちょっと気が早い夏服「サマーデイズスクールSP」が用意されています。そのほか「relations」など4曲のリミックス曲も配信予定！

DATA　765ショップカタログ第15号
- メーカー：バンダイナムコゲームス
- 配信日：4月28日
- 価格：￥30～1,000（税込）

Topics 遣唐使船を現代に再現！

2010年5月に中国で開催される上海国際博覧会に向け、角川文化振興財団は遣唐使船を再現するプロジェクトを進行させている。その一環として5月8日（土）に大阪南港ユニバーサルシティポートにて、遣唐使船の出港イベントを行う。その後、5月19日まで広島や福岡、長崎の各地で寄港イベントを行い、6月11日に中国・上海へ到着する予定。

DATA　遣唐使船再現プロジェクト 出港式典
- 開催日：5月8日（土）
- 場所：大阪南港ユニバーサルシティポート
- 開催時間：11：00～　●参加費：無料
- URL：http://www.kentoushisen.com/ja/

電撃オンラインスタッフのプチコラム

アクティです。新年度スタートということもあり、いろいろと電撃オンラインで新しいコーナーがオープンしました。まずは対戦アクションゲームコーナー。格闘ゲームや対戦アクション、関連する周辺機器などを紹介しています。コーナー名が“ケンカするならゲームでやれ！”ってどーなのよと思いますが、まあそれはそれで。わりと業界関係者に好評なAVG紹介コーナー・まり探のWebラジオも開始。タイトルが“誰得ラジオ”ってどういうことなの……。（右ページに続く）

ニュースランキング ▸▸▸▸ 6位～20位

6 **これぞ、新しいダンジョンRPG!『絶対ヒーロー改造計画』情報をまとめて公開** 3月4日
日本一ソフトウェアが放つダンジョンRPG『絶対ヒーロー改造計画』。4ページにわたって基本情報や、バリエーションがありすぎるカスタマイズを紹介。

7 **25日発売『咲 ポータブル』のスクリーンショットをたっぷりお届け!** 3月5日
品切れ続出で当日に買えなかった人も発生したPSP『咲 ポータブル』のスクリーンショットをババーンと72枚掲載！　キワドイ店舗特典も載ってます。

8 **【PW養成講座5】「MTG」で遊ぶなら知ってソンなしカードショップに迫る!!** 3月24日
「MTG」プレインズウォーカー養成講座も第5回目。今回は屋外に出て、池袋にあるカードショップ「イエローサブマリン池袋」を紹介！

9 **耳キャラがかわいいMMORPG『トリックスター』ロングタペストリー予約開始!** 3月15日
アスキー・メディアワークスのオンラインショップ「電撃屋」にて、『トリックスター』のタペストリーが予約開始！　商品の配送は5月中旬を予定。

10 **10年を経て復活! PSP『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX』** 3月26日
『テイルズ オブ ファンタジア』の外伝『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』がPSPで復活！　舞台は『TOF』の約100年後となる。

11 **トキオもカイトも司も——みんなXthフォームへ進化する!『.hack//Link』** 2009年11月20日
3月4日に発売されたPSP『.hack//Link』。発売に合わせて再注目されたこの記事では、本作に登場するキャラクターのほか、戦闘システムを紹介している。

12 **『テイルズ オブ グレイセス』新衣装が配信! 今度はアスベル** 3月9日
Wii『テイルズ オブ グレイセス』のDLCはまだまだ止まらない！　今回はいのまたむつみさんがデザインしたアスベルの新衣装「フライトフェンサー」だ！

13 **不朽の名作『Wizardry』のケータイMMORPG始動! βテスター募集では電撃枠も** 3月12日
4月9日までクローズドβテストが行われていたケータイ向けMMO RPG『Wizardry Online Mobile』。本作についてはP.255でも紹介しているのでチェック。

14 **まだまだ人気上昇中! PS3『アルトネリコ3』開発者インタビューを掲載!!** 2月27日
電撃オンラインイチのアルトネリコ好きが担当する応援ページにて、開発者インタビューを開催！　"パージ" 4段階目での苦労などは必見だ。

15 **「MTG」最新エキスパンション『エルドラージ覚醒』の新カード3枚をスクープ!!** 3月26日
4月23日に発売予定の「MTG」新拡張セット "エルドラージ覚醒"。マナの数によって強力トークンを大量に出せる「軟体の起源」などに注目。

16 **発売後の反響は!?『リリカルなのはA's PORTABLE』インタビュー第2弾** 3月18日
DLCも配信され、熱い盛り上がりを見せるPSP『魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE-THE BATTLE OF ACES-』。開発インタビューを掲載！

17 **女の子が水着でくつろぐ姿をチラ見!?『DOAパラダイス』の体験版を配信** 3月12日
4月1日に発売されたPSP『DEAD OR ALIVE Paradise』の体験版を電撃オンラインで配信中！　南の島で女の子達とビーチバレーなどをして遊ぼう！

18 **三国志の次は戦国! セガが新作アーケードカードゲーム『戦国大戦』を発表** 2月19日
2月19日のAOUショーで発表された『戦国大戦』が今月もランクイン！　4月10日から16日までロケテストが行われていたこともあり、正式稼働が待ち遠しい。

19 **いよいよ来週発売『龍が如く4』——格つくの詳細&2010年と1985年の事件を追う** 3月8日
50万本のヒット作となったPS3『龍が如く4 伝説を継ぐもの』。道場にやってくる弟子達を地下闘技場のチャンピオンに育てる "格つく" って何ソレ!?

20 **May-Be SOFTのスタッフが贈る恋愛AVG『オレは少女漫画家』2010年発売!!** 3月19日
美少女ゲームブランドMay-Be SOFTのスタッフが手がけるPSP向けコンシューマオリジナル作品『オレは少女漫画家』。主人公はなんと男の娘!?

ニュースに書けない裏話も飛び出す!?

DOLスタッフが語る

電撃オンラインニュース フラッシュバック

ニュースの伸びはやはりタイトルパワーにあり?

【座談会出席者】

アクティ　電撃オンラインのニュースを統括している人。ゲームを買いすぎて常に積み気味。

カネキング　対戦アクションや『ポケットモンスター』に詳しく、取材記事がメインのアクティブな人。

●女性陣を前面に出した作戦勝ち!?

カネキング：アーケードでの稼働時期がついに判明した『THE KING OF FIGHTERS XIII（KOF13）』がダントツトップでした。

アクティ：うちはいつも『KOF』とは相性がいいんだよね。みんな読んでくれる。

カネキング：この記事は3ページに分かれていたんですが、3ページ目が非常にアクセスがよかったんですね。3ページ目に何があったかというと、キャラクターのイラストです。特に「不知火舞」が人気でした。みんな好きですねぇ。

アクティ：サムネイルも舞だったしね。

カネキング：あと、イベントにイメージキャラクターとして登場した松本さゆりさん扮する不知火舞がとても色っぽかったのも要因ではないでしょうか。

アクティ：あ、そういうことなのね……。





▲キャラクターの人気は健在！　どこを見ていいのかわからない松本さゆきさんの不知火舞姿にも注目だ。詳しくはDOLの記事にて。

●「MTG」は今回も上位にランクイン！

アクティ：第4回目の「プレインズウォーカー養成講座」は、基本となる3つのデッキパターンを紹介しています。

カネキング：これ、担当者が毎回泣いているんですよ、長くなっちゃっているので。

アクティ：それは仕方がない部分があるんですよね。「MTG」ってとにかくルールなどに説明が必要ですから。でも、4回目でようやくちょっとは説明を省けるようになってきたのかな？

カネキング：上位にランクインしがちなこの特集ですが、実は理由があるんです。というのも「MTG」の公式サイトに、この特集へのリンクが貼ってあるんですよ。電撃オンラインからだけでなく、外部サイトからも飛んできてもらってます。

●続報が待ち遠しい『MHP 3rd』

カネキング：ついに来ました！『モンスターハンターポータブル 3rd』！

アクティ：今回は和のテイストが前面に出されてますよね。この和の雰囲気が、まり蔵さんなどの女性陣にも好評のようです。あと、『MH3(トライ)』のモンスターも出てきますし、今までの武器に加えてスラッシュアックスも使えるので、『MH3』ユーザーにも注目度は高いのかな、と。

●担当の愛情は読者に伝わったのか!?

カネキング：5pb.の科学AVGシリーズ第3弾『CHAOS;HEAD らぶCHU☆CHU』の直前プレイレポートが4位に入りました。

アクティ：うちが強く推しているものにちゃんと読者さんがついてきてくれているのはありがたいです。

カネキング：キャラクターの人気投票などの企画もやっていたりするので、特設ページは常にチェック！　ですよ。

アクティ：この雑誌が出るころには、投票は残念ながら締め切られているんですよね。実際の結果は特設サイトにてお楽しみください～。ビシィ！

●初音ミク人気を再認識！

カネキング：この記事は僕が担当したんですけど、1日かけて記事をアップしたので、この日はまさにミク(3月9日)の日でしたね(笑)。あと、イベントの取材をしていてミクはやはりメチャメチャ人気があるな、というのを感じました。

アクティ：PS3で『DIVA』が遊べる『ドリーミーシアター』はどう？

カネキング：PS3のHD画質で『DIVA』の映像が動くというのは、ファンにとってはハンパない訴求力があると思います。配信が待ち遠しいですね。

●そのほか気になるニュースは……

アクティ：7位の『咲 ポータブル』、これが普通では考えにくいPVでした。というのもこの記事、目立つところに置かれていたわけではないんですよ。サムネイル画像もない、文字だけの見出し。それでも7位にランクインしちゃった。

カネキング：もともとのタイトルが持つ強さですかね。「咲」と見たらクリックしちゃうような……。

アクティ：検索からも結構来ていますし、コンテンツの力を感じましたね。

Topics　PS3『HEAVY RAIN』の体験版が登場!

2月18日に発売されて以来、独特なシステムと奥深いストーリーで評判になったPS3向けAVG『HEAVY RAIN -心の軋むとき-』。本作の体験版が4月15日より配信開始！　体験版ではチュートリアルや私立探偵シェルビーとFBI捜査官のジェイデンをプレイ可能。



DATA　HEAVY RAIN -心の軋むとき-
- ●メーカー：SCE
- ●機種：PS3
- ●配信日：4月15日（無料）

Topics　シグナムVer.の「なのヴィネ」!

PSNで配信中の『魔法少女リリカルなのは』のDLC「DLマガジン デジタルなのは」。今月の配信ぶんでは、ヴァルケンリッターのリーダー格「シグナム」をデフォルメした「なのヴィネ」が収録されている。そのほか、体操服に包んだキャラクターの姿も見られる。



DATA　DLマガジン デジタルなのは
- ●メーカー：バンダイナムコゲームス
- ●配信日：毎月1回
- ●価格：1回￥800（税込）

Topics　シゲキックスを食べて、『MULTI RAID 2』のアイテムをゲット!

コーエーと味覚糖は『真・三國無双 MULTI RAID 2』と「シゲキックス」の共同キャンペーンを開催する。シゲキックスを購入し、特設サイトからキャンペーンに応募すれば、ゲームソフト『MULTI RAID 2』のほか、￥500ぶんのQUOカードが当たるかも！

DATA　ダブルのシゲキで気分爽快!W覚醒キャンペーン!
- ●実施期間：5月31日（月）18:00まで
- ●キャンペーン商品：PSP『真・三國無双 MULTI RAID 2』(50名)、オリジナルQUOカード(￥500、100名)
- ●URL：http://www.gamecity.ne.jp/musoumr2/m/skcap/

電撃オンライン スタッフのプチコラム
新コーナーはまだまだあるよ！　月1回更新で美少女ゲームを扱う"月刊ギャルゲーカタログ"、毎週更新の"App通信"、"美少女グッズ瓦版"、"今週のBD・DVD"、不定期更新の海外ゲーム紹介企画"洋鯨亭"などなど……。新コーナーがオープンしすぎてて把握するのも一苦労。って編集者が把握できないんじゃダメじゃん。えーと、各コーナーのまとめページはある程度記事の本数がたまったら作る予定ですので、そうなると読んでいただきやすくなる……かな？





裏社会を舞台にしたあのシリーズがトップに君臨!

電撃ゲームスランキング

RANKING

集計期間 3月1日～3月28日

新作タイトルが続々と発売された3月。期待の高かった『龍が如く4 伝説を継ぐもの』と『北斗無双』がどちらも40万本以上を売り上げて上位にランクイン。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

ランキングの変動が激しく、なんと3月発売のタイトルが16本もランクイン! 集計期間の短かったタイトルが来月でどうなるのか楽しみだ。

1 龍が如く4 伝説を継ぐもの

PS3 ■セガ ■A・AVG ■¥7,980 ■10.03.18

月間: 46万7167本
累計: 46万7167本



壮大なストーリーで数々の人間ドラマが繰り広げられる『龍が如く4 伝説を継ぐもの』が、期待どおりの売り上げでトップの座を獲得。

2 北斗無双

PS3 ■コーエー ■ACT ■¥8,190 ■10.03.25

月間: 40万4800本
累計: 40万4800本



前号の期待のソフトランキングで1位だった『北斗無双』がランクイン。これまでの『無双』シリーズ同様、好調なスタートを切った。

3 ポケモンレンジャー 光の軌跡

DS ■ポケモン ■A・AVG ■¥4,800 ■10.03.06

月間: 32万6829本
累計: 32万6829本



ポケモン達と協力して自然と平和を守る『ポケモンレンジャー 光の軌跡』。春休みに入ってから協力プレイも盛り上がったようだ。

4 New スーパーマリオブラザーズ Wii

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03

月間: 16万3653本
累計: 358万1899本



発売後からずっと上位にランクインしている『New スーパーマリオブラザーズ Wii』。この勢いがどこまで続くのか今後も注目したい。

5 トモダチコレクション

DS ■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18

月間: 14万1903本
累計: 296万7819本



惜しくも300万本に届かなかった『トモダチコレクション』。このペースでいけば、来月のランキングで達成するのは間違いないだろう。

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	月間	累計	機種
6	ガンダムアサルトサヴァイブ	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	10.03.18	12万3205本	12万3205本	PSP
7	Wii Fit Plus	任天堂	ETC	¥2,000	09.10.01	9万4181本	178万9965本	Wii
8	.hack//Link (ドットハック・リンク)	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥6,279	10.03.04	8万6479本	8万6479本	PSP
9	喧嘩番長4 ～一年戦争～	スパイク	A・AVG	¥5,229	10.02.25	7万9731本	14万9689本	PSP
10	GOD EATER (ゴッドイーター)	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	7万9696本	61万4557本	PSP
11	ドラゴンクエストIX 星空の守り人【アルティメットヒッツ】	スクウェア・エニックス	RPG	¥2,940	10.03.04	7万7403本	7万7403本	DS
12	信長の野望・天道	コーエー	SLG	¥9,240	10.03.04	6万8782本	6万8782本	PS3
13	勇者のくせになまいきだ:3D	SCE	SLG	¥3,980	10.03.11	6万4013本	6万4013本	PSP
14	真・三國無双 MULTI RAID 2	コーエー	ACT	¥5,040	10.03.11	6万1926本	6万1926本	PSP
15	バイオハザード5 オルタナティブ エディション	カプコン	A・AVG	¥4,990	10.02.18	5万8959本	27万1995本	PS3
16	モンスターハンターポータブル 2nd G 【PSP the Best】	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	5万7606本	23万3263本	PSP
17	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	STG	¥7,665	10.03.11	4万9928本	4万9928本	PS3
18	ドラゴンクエストVI 幻の大地	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	10.01.28	4万7900本	129万9346本	DS
19	Wii Sports Resort	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	4万5957本	183万5046本	Wii
20	みんなのテニス ポータブル	SCE	SPG	¥4,980	10.02.25	4万1764本	8万4254本	PSP
21	ゴッド・オブ・ウォーIII	SCE	ACT	¥5,980	10.03.25	4万1691本	4万1691本	PS3
22	絶対ヒーロー改造計画	日本一ソフトウェア	RPG	¥6,090	10.03.11	4万680本	4万680本	PSP
23	New スーパーマリオブラザーズ	任天堂	ACT	¥4,800	06.05.25	3万7989本	551万2487本	DS
24	不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	スパイク	RPG	¥6,090	10.02.25	3万2248本	6万8654本	DS
25	RPGツクールDS	エンターブレイン	ETC	¥5,460	10.03.11	3万1550本	3万1550本	DS
26	北斗無双	コーエー	ACT	¥8,190	10.03.25	3万1124本	3万1124本	Xbox 360
27	ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,229	10.03.04	3万877本	3万877本	DS
28	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	2万9526本	260万7037本	Wii
29	Demon's Souls【PlayStation3 the Best】	SCE	A・RPG	¥3,800	10.02.25	2万2390本	3万6247本	PS3
30	クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ!カスカベ忍者隊!	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.03.18	2万2054本	2万2054本	DS

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 『ゴッド・オブ・ウォー III』の名前は知っていても内容は知らなかったので、人物紹介やおさらいがあってどてもわかりやすく読めました(17歳、女性)/『北斗無双』の記事で、キャラクターのことがよりわかったのでとてもよかったです。(16歳、女性)

Readers

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

読者購入ランキング TOP30

最近は『ドラゴンクエストⅥ 幻の大地』や『Demon's Souls』など、廉価版も入ってくるようになりました。

1 ファイナルファンタジーXIII

PS3 ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥9,240 ■09.12.17 22597 Point



発売から連続でトップの座をキープし続けている『ファイナルファンタジーXIII』。読者人気ランキングでも1位と、その勢いは止まりません。

2 絶対ヒーロー改造計画

PSP ■日本一ソフトウェア ■RPG ■¥6,090 ■10.03.11 19372 Point



あの『ディスガイア』の開発スタッフが放つ『絶対ヒーロー改造計画』が2位を獲得。日本一ソフトウェアならではのやり込みは健在です。

3 .hack//Link（ドットハック・リンク）

PSP ■バンダイナムコゲームス ■A・RPG ■¥6,279 ■10.03.04 18494 Point



アニメやコミック、ノベルなどのさまざまなメディアで展開されてきたシリーズ最終章となる『.hack//Link（ドットハック・リンク）』が3位。

4 GOD EATER（ゴッドイーター）

PSP ■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.02.04 18270 Point



先月からさらに売り上げを伸ばした『GOD EATER（ゴッドイーター）』が安定してランクイン。読者人気ランキングでも上位に入っています。

5 スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL

PS3 ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥8,190 ■10.02.04 17743 Point



先月から順位は落としましたが、読者からの人気が高い『スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL』がトップ5に残りました。

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point	機種
6	バイオハザード5 オルタナティブ エディション	カプコン	A・AVG	¥4,990	10.02.18	17528	PS3
7	ガンダムアサルトサヴァイブ	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	10.03.18	16349	PSP
8	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	15876	PSP
9	無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	10.02.25	14267	DS
10	龍が如く4 伝説を継ぐもの	セガ	A・AVG	¥7,980	10.03.18	13735	PS3
11	エストポリス	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥5,980	10.02.25	12061	DS
12	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	10.01.28	11344	DS
13	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	09.12.10	10618	PS3
14	エンド オブ エタニティ	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	9435	PS3
15	バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ	カプコン	STG	¥7,340	10.01.14	9150	Wii
16	ゴッド・オブ・ウォー コレクション	カプコン	ACT	¥4,990	10.03.18	8491	PS3
17	バトルフィールド：バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	STG	¥7,665	10.03.11	7652	PS3
18	テイルズ オブ グレイセス	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	09.12.10	7186	Wii
19	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人【アルティメットヒッツ】	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	10.03.04	6389	DS
20	ラブプラス	KONAMI	ETC	¥5,800	09.09.03	5211	DS
21	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	バンダイナムコゲームス	FTG	¥5,229	10.01.21	4807	PSP
22	クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～	KONAMI	ETC	¥5,250	10.02.11	3210	DS
23	New スーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	3166	Wii
24	RPGツクールDS	エンターブレイン	ETC	¥5,460	10.03.11	2918	DS
25	Demon's Souls【PlayStation3 the Best】	SCE	A・RPG	¥3,800	10.02.25	2764	PS3
26	ファンタシースターポータブル2	セガ	RPG	¥5,040	09.12.03	2514	PSP
27	戦国無双3	コーエー	ACT	¥7,140	09.12.03	2269	Wii
28	テイルズ オブ ヴェスペリア	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,800	09.09.17	1836	PS3
29	HEAVY RAIN -心の軋むとき-	SCE	AVG	¥5,980	10.02.18	1246	PS3
30	モンスターハンター3(トライ)	カプコン	ACT	¥7,340	09.08.01	915	Wii

Market VS Readers

PSPに期待作あり！ ゲームファンの支持を集める3本！

個人的な趣味を反映して携帯ゲーム機に目がいきがちだということもあるのですが、今回のランキングで注目してみたのは、『ゴッドイーター』『絶対ヒーロー改造計画』『.hack//Link』の3本です。チャート的には、それぞれ、こんな感じになっています。

『ゴッドイーター』
ゲームソフト売上　第10位
読者購入　第4位
読者人気　第2位

『絶対ヒーロー改造計画』
ゲームソフト売上　第22位
読者購入　第2位
読者人気　第5位

『.hack//Link』
ゲームソフト売上　第8位
読者購入　第3位
読者人気　第8位

こうやって並べてみると、これらのタイトルが、ゲーム雑誌読者≒コアなゲームファンから指示されているということがよくわかる結果です。いずれもやり込み要素のあるタイトルなので、ぜひ根強く、長く、ランキングに止まってくれることを希望しますし、それが逆に売り上げランキングにも影響することを期待してしまいます。電撃ゲームスのランキングはぜひぜひ、追加の御発注時にお役立てくださいw < お店様各位

先の3本がいずれもPSPタイトルだったので、ちょっと興味を持ってみたのですが、売り上げランキングでは上位30タイトル中9本、読者購入ランキングでは上位30タイトル中7本、読者人気ランキングでは上位20タイトル中7本がPSPタイトルでした。これを多いと見るか少ないと見るかは微妙なところですが、年末に『MHP 3rd』が控えていることを考えると、PSPに対してはまだまだポジティブと考えていいような気がします。ちなみに『MHP 2ndG』のベスト版ですが、ゲームソフト売上第16位、読者購入はランク外、読者人気第4位でした。400万本を超えて、さすがに行き渡った感はあるのかもしれません。

さて、今回はPSPに注目してみましたが、読者購入ランキングを見ると、PS3の好調ぶりも目立ちます。集計期間の関係で『北斗無双』がランクインを逃しましたが、第25位に『Demon's Soul』、第29位に『HEAVY RAIN －心の軋むときー』が入っています。『アンチャーテッド』もそうでしたが、これらのタイトルがランキングに入ってきてくれると、ちょっとうれしいですね。（株式会社アスキー・メディアワークス第1編集部次長／ゲームメディア主筆 倉西誠一）

読者の声 『ニーア』の記事が相変わらずスゴイ。今度は表紙にして！（23歳、男性）／『ニーア』のショートストーリーがサイコーでした！（20歳、女性）／『.hack//Link』の記事を読んでゲームのおもしろそうなところがわかり、やってみたくなりました（13歳、男性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

発表と同時に話題になっていた『モンスターハンター』シリーズの最新作が圧倒的なポイント差で1位を獲得。

読者人気ランキング

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください





順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	ポイント
1	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	20685 Point
2	GOD EATER（ゴッドイーター）	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	16318 Point
3	ドラゴンクエストVI 幻の大地	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	10.01.28	14269 Point
4	モンスターハンターポータブル 2nd G【PSP the Best】	PSP	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	14063 Point
5	絶対ヒーロー改造計画	PSP	日本一ソフトウェア	RPG	¥6,090	10.03.11	13976 Point
6	バイオハザード5 オルタナティブ エディション	PS3	カプコン	A・AVG	¥4,990	10.02.18	13428 Point
7	龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	セガ	A・AVG	¥7,980	10.03.18	9716 Point
8	.hack//Link（ドットハック・リンク）	PSP	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥6,279	10.03.04	9437 Point
9	バトルフィールド：バッドカンパニー2	PS3	エレクトロニック・アーツ	STG	¥7,665	10.03.11	8310 Point
10	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	7952 Point
11	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	PS3	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	09.12.10	6864 Point
12	ドラゴンクエストIX 星空の守り人【アルティメットヒッツ】	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	10.03.04	6238 Point
13	ペルソナ3ポータブル	PSP	アトラス	RPG	¥6,279	09.11.01	5016 Point
14	エストポリス	DS	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥5,980	10.02.25	4634 Point
15	ガンダムアサルトサヴァイブ	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	10.03.18	3162 Point
16	ゴッド・オブ・ウォーIII	PS3	SCE	ACT	¥5,980	10.03.25	2415 Point
17	Demon's Souls【PlayStation3 the Best】	PS3	SCE	A・RPG	¥3,800	10.02.25	1876 Point
18	クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～	DS	KONAMI	ETC	¥5,250	10.02.11	1634 Point
19	ゴッド・オブ・ウォー コレクション	PS3	カプコン	ACT	¥4,990	10.03.18	1284 Point
20	Borderlands（ボーダーランズ）	Xbox 360	マイクロソフト	ACT	¥7,140	10.02.25	983 Point

期待のソフトランキング

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください





順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	ポイント
1	モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	カプコン	ACT	価格未定	2010年末発売予定	24835 Point
2	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL	DS	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	10.05.27	19316 Point
3	LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）	PS3	カプコン	STG	¥7,990	10.05.20	16483 Point
4	ファイナルファンタジーXIV	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2010年発売予定	13241 Point
5	戦国BASARA3	PS3	カプコン	ACT	¥6,990	10.07.29	12690 Point
6	デッドライジング2	PS3	カプコン	ACT	価格未定	10.09.02	10047 Point
7	スーパーストリートファイターIV	PS3	カプコン	FTG	¥4,990	10.04.28	9673 Point
8	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	¥5,229	10.04.29	9192 Point
9	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,490	10.04.28	8843 Point
10	初音ミク -Project DIVA- 2nd	PSP	セガ	ACT	¥6,090	10.07.29	7451 Point
11	大神伝 ～小さき太陽～	DS	カプコン	A・AVG	価格未定	2010年発売予定	6708 Point
12	イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	PSP	日本ファルコム	ACT	¥6,090	10.07.29	5213 Point
13	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定定	4697 Point
14	ポケットモンスター ブラック・ホワイト	DS	発売：(株)ポケモン 販売：任天堂	RPG	価格未定	2010年秋発売予定	4036 Point
15	ラスト レムナント	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	3619 Point
16	アーマード・コア 5	PS3	フロム・ソフトウェア	ACT	価格未定	2010年発売予定	2847 Point
17	ファイナルファンタジー アギトXIII	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	1916 Point
18	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	カプコン	ETC	価格未定	2010年8月発売予定	1438 Point
19	ゼノブレイド	Wii	任天堂	RPG	¥6,800	10.06.10	936 Point
20	スーパーストリートファイターIV	Xbox 360	カプコン	FTG	¥4,990	10.04.28	894 Point

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

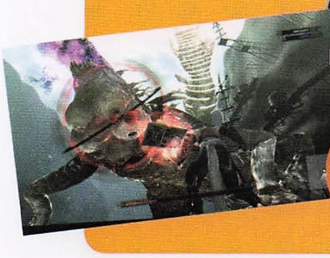
読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.162)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声 『コール オブ デューティー モダン・ウォーフェア2』の記事は、攻略サイトや他誌では得られないマニア向けでよかったです（26歳、男性）／ダウンロードコンテンツのページが他誌にはないので、とても重宝しています。iPhone欲しくなった（23歳、男性）



注目の『MGS PW』はロングレビューで!!

電撃ゲームスレビュー

『ニーア』や『スパⅣ』、『スプリンターセル』など、ゴールデンウイーク直前で大作・注目作がめじろ押し！気になるタイトルの点数・評価はいかに!?

今月のレビュータイトル

- METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
- ニーア レプリカント/ニーア ゲシュタルト
- 東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚
- ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園
- スーパーストリートファイターⅣ
- スプリンターセル コンヴィクション
- ケツイ 〜絆地獄たち〜 EXTRA

編集長おしょうの『レビュアーに聞く！』



ゴールデンウイーク中はゲーム三昧でもいいじゃない！

編集長おしょう

春です！　4月です！　……と思ったらあっという間にもうすぐゴールデンウイーク。早ぇー！　連休中は旅行に出かけるのもイイですが、今月はじっくりプレイできる粒ぞろいのタイトルが揃っているので、ぜひレビューを参考にチョイスしてみてくだされ。ちなみに今号の1本はおいらもクリアした『MGS PW』。さらにP.274からのクロスレビューでは、A班＝女性レビュアー陣、B班＝男性レビュアー陣に分けてみました。

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスレビュー」では、読者のみなさんのご意見やレビューを掲載させていただいております。募集するのは2種類のレビューです。1つめは、あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビュー。そして2つめは個別のレビューや、コーナー自体に対する御意見やご感想になります。Vol.9で掲載されるのは5月上旬までにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひゲーム&レビューへの思いを寄せてください！

募集1 読者レビュー

2009年4月以降に発売されたゲームソフトについてのレビューを募集します。レビューを送る際には、必ず対象のゲームソフトのタイトルと、そのタイトルの機種を明記したうえで、ハガキや封書、メールにて編集部までお送りください。レビュー内容については、そのタイトルに関することであれば原則的に自由ですが、文章の表現については、掲載時に編集部にて一部修正させていただく場合もありますので、ご了承ください。また、電撃ゲームス編集部ブログ（http://dengeki.tol-blog.com/）での掲載となる場合もあります。あわせてご了承ください。

募集2 レビュアーに一言！

「電撃ゲームスレビュー」で掲載しているレビューについてのご意見を募集いたします。掲載されている各タイトルのレビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」などといったご感想、ご意見などを電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいてもオーケーです。率直なご意見をお願いいたします。文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を一部修正させていただく場合がございます。ご了承ください。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、右記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、右記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書のあて先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで
▽**メールアドレス**
games-review@ml.asciimw.jp

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。また、ハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

今号の1本



◀小島秀夫監督による『MGS』シリーズ最新作。従来の潜入アクションやドラマ性、メッセージ性に加えて、拠点となるマザーベースの発展やCO-OPS（協力プレイ）などを採用している。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

PSP ●KONAMI ●ACT
●UMD版：¥5,229（税込）/ダウンロード版：¥4,700（税込）（記事はP.14）
4/29発売

■まごうことなき『MGS』：本作はナンバリングタイトルではありませんが、れっきとした「メタルギアサーガ」の正伝です。詳細は言えませんが、プレイすれば確実にわかります。『MGS3』との関連が強いので、そちらも事前にプレイしておきたいところ。またPSPにもかかわらず、従来の無線会話に相当するブリーフィングファイルが大ボリューム（もちろんフルボイス）で収録されているのも嬉しいですね。特に食べ物関連やダンボール関連の会話は必聴です（笑）。
■“潜友”とCO-OPS（協力プレイ）：ミッションは基本的に1人でクリアできますが、機会があればぜひ協力プレイも遊んでみてほしいです。身近に“潜友”がいない人は、PS3の「アドホックパーティ」で！　協力・連携して任務を遂行していく楽しさは、1人では決して体験できませんしね。特にボス戦がアツイです！　システム的には、CO-OPインでLIFEと装備を共有できる点に驚きました。まあ、ボス戦などでは忙しくて、最初は他人の装備を拝借する余裕はないですが（笑）。あと、ゲームの進行度にかかわらず協力プレイに参加でき、ストーリー的なネタバレの心配がない（自分の進行状況より先のデモは流れない）のは嬉しい配慮ですね。
■いつまでも遊べます：ひとまずエンディングを迎え、さらにその先の要素も楽しみつつプレイ時間が50時間を突破しましたが、まだまだ遊び足りません。プレイ時間や内容の比率からいえば、エンディングを迎えてからが本番な気がします（笑）。この調子だと、100時間、200時間はあっという間でしょう。そんな長時間でも、ミッションクリア形式でテンポよくゲームが進むため、中だるみせずプレイし続けられます。やり込み要素としては、マザーベースの運営と豊富なミッションがメインですね。マザーベースは、敵兵を捕まえて味方にし、軍隊を大きくしていく点では『MPO』と似ていますが、規模はそれの比ではありません。イメージ的には経営SLGに近い感じです。スタッフを集めて班に配属し、新たな武器の開発や諜報活動などでスネークをサポート。そして任務を遂行しつつ、新たにスタッフを集めて……といったことを繰り返しながらゲームを進めていくわけですが、スタッフ集めと開発が特に楽しいです。開発できる武器やアイテムの種類は膨大で、高い班レベル（スタッフ能力）が必要な強力な武器を作るために、優秀なスタッフを求めてひたすらミッションに繰り出すわけです。ミッションのほうは、サブミッション的な内容の「EXTRA OPS」が100種類以上あり、レパートリーも豊富。本編の潜入ミッションとは一味違う楽しさが味わえます。例の『MHP 2ndG』のコラボミッションもコレですね。ちなみに、私は『MHP 2ndG』初心者なのでティガレックスやリオレウスは初対面でしたが、これまでのシリーズ作品で対峙したことのない相手なのでいろんな意味で新鮮でした（笑）。『MGS PW』攻略班内の熟練ハンターによれば、「まんまティガレックスだ！」とのことです。（平出）

おしょうのココが知りたい！

おしょう：「ココが知りたい！」といいつつ、自分も『MGS PW』はプレイ済みだったりします（笑）。ちなみにレビューで語っているとおり間違いなく『MGS』正伝ですが、プレイの楽しさの質がかなり新しいですなあ。
平出：そのへんはこの文字量でも、まだ伝えきれないですね。ちなみにネタバレで書けないですが、このレビューやP.14の記事で書かれていない部分にも『MGS』ファン仰天の要素が結構あったりします。
おしょう：ちなみに不満点はある？
平出：自分としてはないですね。ただPS3の前作『MGS4』とは方向性が違う部分も多い、ということは把握しておきましょう。
おしょう：ちなみにブリーフィングは必聴！物語の理解度が倍近く変わりますよ。

読者レビュー『Borderlands(ボーダーランズ)』

機種：Xbox 360　ジャンル：ACT
発売日：2010年2月25日

FPSっぽい画面のRPGは数多くリリースされているが、こいつは遙かにFPS寄り。面倒なキャラメイクはなく、4人のキャラから1人を選ぶだけ。RPG的な成長要素もあるので、戦闘を繰り返せばレベルが上がり、難敵とも互角以上に戦い合えるようになる。成長のしかたはある程度選べるし、武器や防具（シールド）は探索途中で発見したり、倒した敵が落としたりと、持ちきれないほど手に入る。パーツや属性がランダムに組み合わされるので、異様に多種多様です。それらを取捨選択していくうちに、選んだだけのキャラが、自分なりのマイキャラに成長していきます。これが「ロールプレイング」なんだなぁと感心しました。（茨城県・のけものさん）

レビュータイトル レビュアーA班

- ニーア レプリカント/ニーア ゲシュタルト
- 東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚
- ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園



リチョーよしみ

- 年齢：23歳　●出身地：東京都
- 性別：女　●好きな三字熟語：用心棒

「用心棒」といえば、名作時代劇映画のタイトルでもあります。刀どころか包丁まで使いこなす三船敏郎がかっこよすぎる！「用心棒」と主人公を同じくするといわれる映画「椿三十郎」も好きです。また、話の筋は同じでも主人公が全然違う、山本周五郎作の原作「日日平安」は、人生におけるベスト小説の一つです。



N

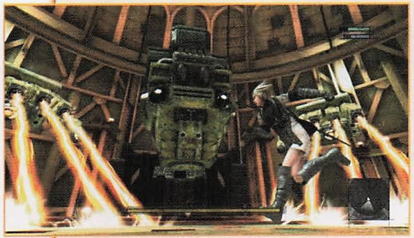
- 年齢：23　●出身地：東京都
- 性別：女　●好きな三字熟語：楽隠居

春だというのに寒い日々が続きますね。縁側で猫とともに日向ぼっこできる日はまだ遠そうですが、そもそも我が家に縁側なんてないことにふと気づいて悲しい気持ちになりました。そんなわけで、好きな三字熟語は「楽隠居」。いつかのんびりとした楽隠居生活を送るためにも、今は仕事でも遊びでも突っ走ります！

ニーア レプリカント/ニーア ゲシュタルト

PS3 / Xbox 360
- スクウェア・エニックス
- A・RPG　●￥7,800（税込）
（記事はP.40）

発売中（4/22発売）



◀PS3とXbox 360でそれぞれ異なる主人公を操る『ニーア』（写真はレプリカント）。

※レプリカントはPS3のみ、ゲシュタルトはXbox 360のみ

リチョーよしみ　85　クリア▶×　プレイ時間▶8時間
ファンタジーな世界観にひたる

プレイ時間のうち、多くはXbox 360版の『ゲシュタルト』です。ストーリーを少し進めた時点では、主人公のキャラクターとテキストの細かい部分以外に目立った違いは見当たりませんでしたが、それらの違いがあとあとストーリーを深く理解するために重要になってきそうな場面も……。あとは、PS3版の『レプリカント』でカイネが日本語で言う下品な台詞は伏せられていましたが、Xbox 360版の『ゲシュタルト』の英語音声ではそのままだったのがちょっとおもしろかったです。フィールドでは平原の緑といった自然と、壊れた鉄橋などの崩壊した文明の名残りのコントラストが美しく、ファンタジーな世界観が好きな人にオススメ。ただ、ダンジョンでの謎解きは、やや面倒くさく感じるかも。敵から手に入れたワードを武器や魔法に付けるのは、強化する目的もありますが、文章を作る楽しみもあり、つい夢中になりました。

N　95　クリア▶○　プレイ時間▶30時間
懐かしさを感じるファンタジー

『レプリカント』をメインで進めつつ、『ゲシュタルト』も軽くプレイ。主人公の年齢による雰囲気の違いはありますが、話の大筋はほぼ変わらず。操作性の違いも感じられなかったので、どちらを買うべきか悩んだ場合は自分が持っている機種や好みを優先していいと思います。ストーリーは全体的に雰囲気が重め。キャラ同士のかけ合いがある程度中和しているとはいえ、やりきれない気持ちになるエピソードも多々ありますので、気楽なノリが好きな人にはつらいかも。街や村で受けられるクエストでは、花の種を目的地に届けると畑が使用可能になるなど、報酬とは別になんらかの発展があるのが嬉しかったですね。バトルでは状況に合わせて魔法を切り替えながら戦っていくのが楽しかったです。武器にもいくつか種類があり、素材での強化や追加効果の付加などもできるため、自分に合った戦い方を選べるのがよかった。

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚

PSP
- アトラス
- AVG　●￥6,279（税込）
（記事はP.104）

発売中（4/22発売）



◀新宿にある鴉乃杜學園を舞台に繰り広げられる冒険物語。魅力的なキャラクターにも注目。

リチョーよしみ　80　クリア▶×　プレイ時間▶10時間
カミフダを使った戦闘が楽しい

話の区切りごとに、前半はシナリオパートと自由行動パート、後半はダンジョン探索パートと分かれており、そのどちらも単体の要素として楽しめます。シナリオパートにおいては、普通の高校生達が鬼祓師という非日常の世界に巻き込まれるというストーリーのわりには、主人公を含むどのキャラクターも状況に対する順応性がかなり高く、葛藤などをあまりしないので、キャラクターへの感情移入は若干しにくかったように思えます。ただ、キャラクターの多彩さと魅力はバッチリ。会話中の感情の選び方で相手の反応がいろいろと変わるので、各キャラクターとの会話に能動的に参加している気分になれます。ダンジョン探索パートでの戦闘は難易度が比較的高めですが、フィールドに札を配置して通過する敵にダメージを与えたり、武器に属性を付与したりと、戦略の幅が広く、試行錯誤しながら敵を倒していけるのは楽しいですね。

N　90　クリア▶×　プレイ時間▶18時間
青春も冒険も詰まってます！

登場するキャラクターが多く、それぞれが明確な個性を持っているのが非常に魅力的！　ストーリーはかなりご都合主義な展開が最後まで続きますが、ジュブナイルノベルを前提に作られていることを考えれば、このくらいがちょうどいい気もします。シナリオパートでは、キャラクターとの会話中に自分の感情を選択する場面が多くあるのですが、肯定のつもりで選んだ感情が否定的な意味にとられてしまうなど、どの感情がどんな行動に結びついているのか少しわかりにくかったですね。ダンジョン探索パートでのシミュレーションバトルは歯ごたえがあり、よく考えて戦わないとすぐにゲームオーバーに。特殊な力を秘めたカミフダをフィールドに配置することで、敵のＨＰ吸収などの効果を発動でき、それらを駆使した戦闘が楽しい！　ダンジョンの最深部までもぐっていても、すぐに地上へ脱出できるのは親切で◎です。

ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園

PS3 / Xbox 360
- マーベラスエンターテイメント
- ACT　●￥5,800（税込）

発売中（4/15発売）



◀ビーム・カタナを操る殺し屋・トラヴィスとなって殺し屋ランキングの1位へと登りつめろ！

リチョーよしみ　80　クリア▶○　プレイ時間▶12時間
独特のノリとキャラが魅力

Wii版は未プレイですが、PS3／Xbox 360のゲームとして見ても違和感なく操作できました。複数の敵をトドメの斬撃で一度に倒せるなど、アクションは爽快です。町に散らばる「ロビィコフボール」を集めると主人公のアクションが増やせるという点も、やり込みと強化が直結していて好印象。陽気な独特の雰囲気が、ゲーム全体に徹底して漂っており、クリアまで力を抜いて楽しむことができました。ただ、ゲームをクリアするためには全部で10回あるランキング戦に勝利しなければいけないのですが、町で依頼を受けてランキング戦の参加費を貯める→ランキング戦、とゲームの流れ自体はやや単調になりがち。ボイスに関しては、中井和哉さんや井上麻里奈さんなど豪華なキャストによる吹き替え版も素敵ですし、英語音声も雰囲気にマッチしていて、どちらも楽しめますね。ただ、日本語音声時に字幕を表示できないのは残念。

N　75　クリア▶×　プレイ時間▶8時間
悪乗り全開の殺し屋ACT!!

殺し屋ランキングで1位を目指すという単純なストーリーを、個性があふれまくっているキャラクター達が魅力的に彩っています。ボスとして待ち受ける10人のランカー達はそれぞれかなりぶっ飛んだ戦闘スタイルを持っており、何が起こるか予測不可能なのが楽しいですね。ただボス戦以外の戦闘にあまり変化がないため、後半で退屈に感じることも。戦闘では武器であるビーム・カタナのほかにプロレス技が使えるのですが、発動がスティック入力なので、Wii版のWiiリモコン＆ヌンチャクをフル活用した操作に比べるとやや単調。ロードがWii版よりも頻発して長いのも×。しかし何より前面に押し出されているお色気や、悪ノリを楽しめれば、最高にゴキゲンなゲームだと思います。また、新要素の日本語吹き替えモードですが、ゲーム全体に漂うどこか余裕のある砕けた感じのノリは、個人的には英語のほうがしっくりきました。

おしょうのココが知りたい！

■ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト

おしょう：2人とも好感触の『ニーア』ですが、A・RPGとしてのプレイの感触はいかがでしょ？

N：難易度は高くないです。白の書によるアドバイスもあるので、アクションが得意でなくても問題ないと思います。

リチョー：世界観的には想像以上にファンタジー。だからアクションが苦手でも、ファンタジーRPG好きならかなり楽しめるかも。個人的には謎解きが若干面倒でしたが……。

N：自分の場合は謎解きもまったく問題なし。ワード集めなどの要素もあるし、長く楽しめる作品だと思います。

■東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚

N：18時間プレイしましたが、カミフダも全然集めきれていないので、まだまだ遊べそうですね。

リチョー：私は10時間でまだ半分いっていないくらい？

おしょう：ストーリーについてはそれぞれ評価が分かれている印象だけど？

リチョー：私の場合はレビューに書いたような理由で若干合いませんでしたが、ハマる人はハマると思いますね。

N：私は好き。お約束的な展開は多いものの、ツボを押さえている印象です。キャラについても男女それぞれ個性的なキャラがそろっているので、ノリが合えば性別関係なく楽しめると思いますよ～。

おしょう：戦闘についてはどちらも高評価ね。

リチョー：ダンジョン探索は楽しいです。難易度的に難しい部分もありますが、考えながら戦うのがおもしろいです。

■ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園

おしょう：Wii版からの違いは感じた？

リチョー：自分の場合は今回が初プレイなのでまったく。

N：リモコンならではの直感的なアクション性は薄くなってますが、操作しやすくもあります。ストーリーは相変わらずのノリで楽しい（笑）。ただロード時間が……。

レビュアー B班

レビュータイトル

- スーパーストリートファイターⅣ
- スプリンターセル コンヴィクション
- ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA



ツヅライ

●年齢：25　●出身地：東京都
●性別：♂　●好きな三字熟語：無尽蔵

暑かったり寒かったりの日が続きますが、体を壊さないようにしましょう！　さてさて、私の好きな三字熟語は「無尽蔵」です。ゲームやアニメ的な感覚でいえば、なんか強い感じがしますよね？　リアルでもこんな体だったら、どれだけいいだろうと常々思います。あ、いくら疲れない体でも睡眠はとりたいかも。



ユート

●年齢：25　●出身地：大阪府
●性別：♂　●好きな三字熟語：左団扇

電化製品ブレイクラッシュは今月も健在。今度はノートPCが壊れましたさ……ハァ。予定外の出費が続いて、貯金がヤバイことになりつつある今日この頃です。もうスクじでも買って、大勝負に出てみるしか!?　うまくいけば憧れの「左団扇」な生活もできるしね!!　……なんて、当たるわけないから地道にがんばろう、うん。

スーパーストリートファイターⅣ

PS3 / Xbox 360
●カプコン
●FTG　●¥4,990（税込）
（記事はP.64）
4/28発売



◀前作からキャラクターが10人増え、全35キャラクターでプレイできる。まさにスーパーな作品だ。

ツヅライ　90

クリア▶○　プレイ時間▶9時間

『ストⅣ』の正統進化ここにあり

前作『ストリートファイターⅣ』から大幅にキャラクターが増え、なおかつ最初からすべてのキャラクターが使用可能となっているのがグッド！　前作のように、初期キャラクターが少ないというもどかしさはないです。「アーケードモード」では、初心者でも中盤までなら比較的楽に進むことができますが、終盤の難易度は前作同様に高め。そしてオススメなのが「チャレンジモード」。課題として出されるコンボを練習できるのですが、これまた中毒性高し！　前半では、通常技→必殺技など簡単なものですが、後半では通常技の目押しコンボやＥＸセービングアタックキャンセルなどがバリバリ出てきて、高等技術のオンパレード。とはいえ、ついついやり込んでしまいましたが、お手本のリプレイ機能などがあったらもっとよかった。昔懐かしい車破壊などのボーナスステージは、ファンにとって嬉しいポイント。

ユート　85

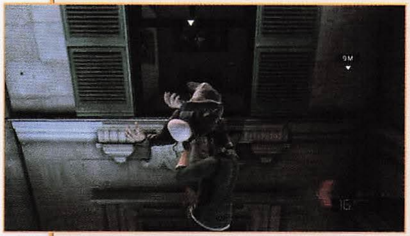
クリア▶○　プレイ時間▶8時間

王道らしく安定した楽しさ

FTGは「たまに遊ぶ」程度のオイラだけど、使うキャラによってはノーコンティニューでクリアできるぐらいのほどよい難易度。通常技の使い勝手もいいから、初心者でも気軽に楽しめるんじゃないかな。テクニックの向上を目指すときは、キャラごとの課題をクリアしていく「チャレンジモード」でコンボを学べるのが○。ただ、表示されるのが技名orコマンドのみ、ってのは不満だな～。どのタイミングで攻撃を出せばコンボがつながるのかが、初心者にはわからないのでは?　個人的には成功時の例が欲しかった。ゲームシステム以外では、一部のライバル戦で流れる懐かしい音楽に注目。『ストリートファイター』シリーズになじみがある人なら、リュウたちのテーマに感動すること間違いなし。あと、HDDにインストールしなくても読み込みがほとんど気にならない点も、テンポをそこなわずに遊べて嬉しかったな。

スプリンターセル コンヴィクション

Xbox 360
●ユービーアイソフト
●A・AVG　●¥7,980（税込）
（記事はP.174）
4/28発売



◀スニーキングアクションの決定版。海外ドラマのようなスリル感に酔いしれること間違いなし。

ツヅライ　85

クリア▶○　プレイ時間▶10時間

潜入も銃撃戦も自分しだい

ステルスアクションを駆使し、敵に発見されずに行動するのが基本。発見されるとわりとすぐゲームオーバーになりがちですが、逆に敵を倒しながらでも見つからなければいいという、ワイルドな部分もいい味を出してます。敵を倒す場面で非常に役立つ「マーク&アクション」は、格闘戦を行ったあとにしか使えないという条件付きの必殺技ですが、ワンボタンで複数の敵を一度に倒せるので便利。また、"マーク&アクションで3人以上倒す"などの条件に挑戦していく「P.E.C.チャレンジ」は、数も多いのでやり込みがいアリ。このチャレンジ達成で得られるポイントを消費して銃器を強化できるシステムも○。その反面、強化のバリエーションが少ないのは残念なところ。マルチプレイの協力ストーリーモードでは、連係プレイが楽しい！　1人が敵を引きつけて、もう1人が後ろから敵を仕留める……2人で協力している感は抜群。

ユート　85

クリア▶×　プレイ時間▶9時間

地味な部分も多いけど……

物陰に隠れてコソコソとしながら進んでいくのが基本だから、勢いで「ダーッ！」っと行くのが好きなオイラには、少し地味な作品に感じられた。でも、陰から陰に移動して敵に見つからないようにし、ヘッドショットの一撃で仕留めるのはかなり気持ちがよかった。「マーク」をつければ一度に複数の敵を倒せるのも爽快で○。あと、オブジェクトを利用した攻撃は、シャンデリアを落としたり車を爆発させたりと、派手目な演出が多くていいアクセントになっている。シーンによってはかなりハイなBGMが流れたりもするから、これもしっかり聴いてもらいたいところ。プレイ中は次の目的が壁に当たったライトのように表示され、なんだか洋画を見ているような雰囲気。日本語吹き替えの声優では、主人公のサム・フィッシャーを洋画などの吹き替えでおなじみの玄田哲章氏が演じているなど、徹底した雰囲気作りに好感が持てる。

ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA

Xbox 360
●5pb.
●STG　●¥7,140（税込）
発売中（4/22発売）



◀PS2では移植不可能といわれた伝説級のSTGがXbox360でついによみがえった！

ツヅライ　70

クリア▶○　プレイ時間▶4時間

敷居がかなり高めの高難度STG

少々古臭さを感じるグラフィックに好みが分かれそう。さらに2ステージ目ですでに弾が嵐のように飛んでくるため、難易度は高いです。初心者はコンフィグで、あらかじめ難易度などの設定を調整しておくことをオススメします。また、弾幕系STGにはお約束の、敵の弾の見えづらさも健在。弾幕もさることながら、敵機の爆発もプレイヤーの目くらましとなってやりづらい場合もありました。ゲームオーバーになればなるほどコンティニューできる回数が増えていく仕様は、練習にはいいかもしれませんが、それならいっそのこと始めから無限コンティニューでもよかったのでは。機体は2種類と少なく物足りなく感じますが、そのぶん特徴が明確に分かれているのは○。プレイによって難易度が変わる「Xモード」などもあり、やり込めばやり込むほど味が出てくる作品なのですが、やはり人を選ぶ作品でしょう。STGの入門編としては厳しい。

ユート　80

クリア▶○　プレイ時間▶8時間

弾幕地獄だろ、コレは……

弾幕がハンパねぇ！　序盤は「おぉ、難しいなぁ」程度だったけど、中盤以降はもう笑うしかないような弾幕。ぬるシューターのオイラには、後半はわけがわからなかった。「Xモード」なら、特定の敵を倒すとその弾が倍率チップに変化するから、「アーケードモード」よりも大量の倍率チップが画面上に出現して気持ちいい。アーケードモード限定だけど「ゲームコンフィグEX」機能を使えば、たどりつくのも至難の業である2周目にも挑戦可能！　アーケード版であきらめていた人にオススメです。また、ステージやボス戦の音楽は、アーケード版とアレンジ版の２種類から選べて、どちらもかなりクール。良曲ぞろいなのでサウンドテストがあるとよかったな。難易度が超高いから万人向けとはいえないけど、STGに興味がある人なら一度はプレイしてみてほしい。ムチャクチャ難しかったけど、オイラはかなりハマれたしね。

おしょうの ココが知りたい！

■スーパーストリートファイターⅣ

おしょう：うーん、FTGということを考えると対人戦の感想がもう少し欲しかったかなー。ちなみに今回復活した過去シリーズのキャラの操作感覚はどう？

ユート：過去作をものすごくやり込んでいたわけではないですが、プレイした印象では『ZERO』シリーズや『Ⅲ』の感覚でそのままプレイできるかと思います。

ツヅライ：自分はコンシューマ派&コントローラ派ですが、やっぱり違和感はなかったですね。

ユート：新要素のウルトラコンボ2は、かなりキャラによってバリエーションがある感じ。使い勝手もそれぞれかな？

■スプリンターセル コンヴィクション

ユート：自分の場合、個人的にストイックなステルスアクションが苦手なのもありましたが、難易度は高め。でもクオリティはものすごく高いです。武器や行動のバリエーションも多いですし。

ツヅライ：確かに見つかるとゲームオーバーになりやすいですし、操作面で覚えることも多めですが、やり込み甲斐がかなりある本格的な作品でしょう。

おしょう：ドラマ性もかなりありそうな印象ね。

ツヅライ：そのへんはホントにハリウッド映画を見ているような感覚ですね～。

■ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA

ツヅライ：そもそもゲームのコンセプト的に初心者向けのSTGではないですね。ムズイです！

ユート：ただ、プレイしているだけでSTGファンの人がワラワラと集まってくるくらいでしたから（笑）、上級者にはたまらないものがあるかと。完全版はコンシューマ初ということで、まさにSTGファンなら見逃せない作品だと思います。

ツヅライ：「Xモード」なら腕前に合わせた難易度になりますから、中級者がチャレンジするのにもいいのかな？

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.162の読者アンケート記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

4月発売予定のソフト

1	28日	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	スクウェア・エニックス	¥5490／RPG	186
2	29日	コスメちっく☆パラダイス ～キレイのマホウ～	GAE	¥3990／AVG	
3	29日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS フェイトオブヒートIII 雪の守護者 来襲!	タカラトミー	¥5040／RPG	
4	29日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS フェイトオブヒートIII 雪の守護者 来襲! 限定プレミアムBOX	タカラトミー	¥6279／RPG	
5	29日	Rooms(ルームズ) 不思議な動く部屋	ハドソン	¥3990／PZG	

5月発売予定のソフト

6	13日	TRICK DS版 ～隠し神の棲む館～	KONAMI	¥5250／AVG	
7	20日	キャプテン翼 激闘の軌跡	KONAMI	¥5250／ACT	
8	20日	ティンカー・ベルと月の石	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040／AVG	
9	20日	みんなで読書DS なるほど!楽しい生活の裏ワザ隠ワザ	ドラス	¥3990／ETC	
10	27日	くにおくんの超熱血!サッカーリーグぷらす ワールド・ハイパー・カップ編	アークシステムワークス	¥4179／SPG	
11	27日	世界の果てまでイッテQ! 珍獣ハンターイモトの大冒険	カムイ	¥5040／ETC	245
12	27日	夢色パティシエール マイスイーツ☆クッキング	KONAMI	¥5250／ETC	
13	27日	G.Gシリーズコレクション+	ジェンタープライズ	¥5040／ETC	
14	27日	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	
15	27日	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	セガ	¥5500／SLG	
16	27日	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL	バンダイナムコゲームス	¥6090／S・RPG	224
17	27日	メダロットDS カブトバージョン	ロケットカンパニー	¥5040／RPG	
18	27日	メダロットDS クワガタバージョン	ロケットカンパニー	¥5040／RPG	
19	下旬	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／AVG	

春発売予定のソフト

20	春	二ノ国	レベルファイブ	価格未定／RPG	

6月発売予定のソフト

21	3日	怪談レストラン 裏メニュー100選	バンダイナムコゲームス	¥4242／AVG	
22	10日	ロックマン ゼロ COLLECTION	カプコン	¥4190／ACT	
23	17日	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ACT	
24	17日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国! 負ければ地獄! 両津流 一攫千金大作戦!	バンダイナムコゲームス	¥5040／ETC	
25	17日	たまごっちのピチピチおみせっち	バンダイナムコゲームス	¥5040／ETC	
26	24日	ゴースト トリック	カプコン	¥5040／AVG	240
27	24日	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	KONAMI	¥5250／SLG	
28	24日	ラブプラス+	KONAMI	¥4800／ETC	212
29	24日	ラブプラス+"マナカデラックス"	KONAMI	価格未定／ETC	212
30	24日	ラブプラス+"リンコデラックス"	KONAMI	価格未定／ETC	212
31	24日	ラブプラス+"ネネデラックス"	KONAMI	価格未定／ETC	212
32	6月	青ドンDS 花火の極&花火の匠	コムシード	¥5040／SLG	

7月発売予定のソフト

33	1日	太鼓の達人DS ドロロン!ヨーカイ大決戦!!	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT	241
34	1日	デジモンストーリー ロストエボリューション	バンダイナムコゲームス	¥5040／RPG	243
35	1日	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク	レベルファイブ	¥4980／RPG	
36	1日	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ボンバー	レベルファイブ	¥4980／RPG	
37	8日	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	¥5040／SLG	241
38	22日	FAIRY TAIL(フェアリーテイル)	ハドソン	¥5229／ACT	
39	29日	Wizardry(ウィザードリィ) ～忘却の遺産～	ジェンタープライズ	¥5229／RPG(※1)	238
40	29日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段(仮)	ラッセル	¥5754／PZG	
41	29日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段(仮) 限定版	ラッセル	¥7854／PZG	
42	7月	トイ・ストーリー3	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040／A・AVG	
43	7月	エルミナージュII DS Remix ～双生の女神と運命の大地～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／RPG	

8月発売予定のソフト

44	8月	バトルスピリッツ デジタルスターター	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	241

夏発売予定のソフト

45	夏	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト	¥5040／AVG	
46	夏	メタルマックス3	角川ゲームス	価格未定／RPG	
47	夏	ケシカスくん バトルカスティバル	KONAMI	価格未定／ACT	
48	夏	まめゴマ3 ～かわいいがいっぱい～(仮)	コロムビアミュージックエンタテインメント	¥5040／SLG	
49	夏	まんが家物語(仮)	コロムビアミュージックエンタテインメント	¥5040／AVG	
50	夏	本気で学ぶ LECで合格る DS行政書士	スクウェア・エニックス	価格未定／ETC	
51	夏	リルぷりっDS(仮)	セガ	価格未定／AVG	

秋発売予定のソフト

52	秋	ポケットモンスター ブラック	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定／RPG	
53	秋	ポケットモンスター ホワイト	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定／RPG	
54	秋	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定／AVG	

2010年発売予定のソフト

55	2010年	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン	価格未定／A・AVG	237
56	2010年	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
57	2010年	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS テスト編	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
58	2010年	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS デート編	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
59	2010年	Solarobo ソラロボ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／A・RPG	164
60	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG	
61	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG	

2011年発売予定のソフト

62	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	

発売日未定のソフト

63	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT	
64	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
65	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／RCG	
66	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG	
67	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990／AVG	
68	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990／AVG	
69	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定／SPG	
70	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
71	発売日未定	黄金の太陽DS	任天堂	価格未定／ACT	
72	発売日未定	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂	価格未定／SLG	
73	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
74	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	

Wii

4月発売予定のソフト

75	28日	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	アークシステムワークス	¥5040／ACT	
76	29日	安藤ケンサク	任天堂	¥4800／ETC	
77	29日	Rooms(ルームズ) 不思議な動く部屋	ハドソン	¥3990／PZG	243

5月発売予定のソフト

78	13日	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	エレクトロニック・アーツ	¥3990／SPG	220
79	20日	ウイニングイレブン プレーメーカー 2010 蒼き侍の挑戦	KONAMI	¥5980／SPG	
80	27日	スーパーマリオギャラクシー2	任天堂	¥5800／ACT	234
81	27日	レッドスティール2	ユービーアイソフト	¥6090／ACT	
82	27日	レッドスティール2(Wiiモーションプラス同梱版)	ユービーアイソフト	¥7140／ACT	

6月発売予定のソフト

83	10日	ゼノブレイド	任天堂	¥6800／RPG	236
84	10日	カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編	ハドソン	¥7140／ETC	
85	10日	カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編	ハドソン	¥8190／ETC	
86	17日	HOSPITAL. 6人の医師	アトラス	¥6980／AVG	
87	17日	化石モンスター スペクトロブス	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥7140／A・RPG	
88	24日	SDガンダム ガシャポンウォーズ	バンダイナムコゲームス	¥3990／SLG	239
89	24日	SDガンダム ガシャポンウォーズ クラシックコントローラPRO(クロ)パック	バンダイナムコゲームス	¥5775／SLG	239
90	24日	トゥインクル クイーン	マイルストーン	¥6090／FTG	

7月発売予定のソフト

91	15日	ウィーチア ダンシングスピリッツ!	バンダイナムコゲームス	¥6090／ACT	
92	22日	影の塔	ハドソン	¥6090／ACT	
93	29日	戦国BASARA3	カプコン	¥5990／ACT	190

夏発売予定のソフト

94	夏	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	スクウェア・エニックス	価格未定／ETC	
95	夏	METROID Other M(メトロイド アザーエム)	任天堂	価格未定／ACT	243

2010年発売予定のソフト

96	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥5040／ACT	
97	2010年	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	価格未定／RPG	
98	2010年	お笑いパーティーゲーム100 パクショー!!(仮)	ハドソン	価格未定／未定	
99	2010年	DECA SPORTA 3(デカスポルタ3)(仮)	ハドソン	価格未定／SPG	

発売日未定のソフト

100	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
101	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／ACT	
102	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／未定	
103	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定／A・AVG	
104	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定／RPG	
105	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／未定	
106	発売日未定	コズミックウォーカー(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG	
107	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
108	発売日未定	The Legend of Zelda(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG	
109	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC	

ジャンルの表記 ACT：アクション FTG：対戦格闘 STG：シューティング SLG：シミュレーション RPG：ロールプレイング A・RPG：アクション・ロールプレイング S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング RCG：レース PZG：パズル SPG：スポーツ AVG：アドベンチャー A・AVG：アクション・アドベンチャー TBL：テーブル ETC：その他

110	発売日未定	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
111	発売日未定	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
112	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
113	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定／ACT	

PlayStation Portable

4月発売予定のソフト

114	28日	マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～	アスキー・メディアワークス	¥6090／AVG	
115	28日	マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～ 限定版	アスキー・メディアワークス	¥9240／AVG	
116	28日	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	花梨エンターテイメント	¥6090／AVG	
117	28日	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女 豪華版	花梨エンターテイメント	¥8190／AVG	
118	28日	一騎当千 XROSS IMPACT	マーベラスエンターテイメント	¥5229／ACT	241
119	28日	一騎当千 XROSS IMPACT ニュー限定爆裂パック	マーベラスエンターテイメント	¥9975／ACT	241
120	28日	勇者30 PSP the Best	マーベラスエンターテイメント	¥2800／RPG	
121	29日	乙女はお姉さまに恋してる PORTABLE	アルケミスト	¥7140／AVG	
122	29日	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	KONAMI	¥5229／ACT	10・14・273
123	29日	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER (DL版)	KONAMI	¥4700／ACT(※2)	10・14・273
124	29日	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER プレミアムパッケージ	KONAMI	¥26980／ACT	

5月発売予定のソフト

125	13日	薄桜鬼 遊戯録	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
126	13日	薄桜鬼 遊戯録 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
127	13日	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	エレクトロニック・アーツ	¥3990／SPG	220
128	20日	乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
129	20日	B's-LOG パーティー♪	アイディアファクトリー	¥6090／TBL	
130	20日	もっと NUGA-CEL!(ヌガ-セル!)	アイディアファクトリー	¥5040／S・RPG	
131	20日	もっと NUGA-CEL!(ヌガ-セル!) 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／S・RPG	
132	20日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	KONAMI	¥4980／SPG	
133	20日	銀星囲碁PORTABLE	シルバースタージャパン	¥5040／TBL	
134	20日	銀星囲碁PORTABLE(DL版)	シルバースタージャパン	¥3990／TBL(※2)	
135	20日	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ	バンダイナムコゲームス	¥5229／RPG	245
136	27日	ブレイズ・ユニオン	スティング	¥6279／S・RPG	202
137	27日	ブレイズ・ユニオン (DL版)	スティング	¥4980／S・RPG(※2)	202
138	27日	シークレットゲーム PORTABLE	イエティ	¥6090／AVG	
139	27日	ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable	角川書店	¥5040／AVG	
140	27日	ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable DXパック	角川書店	¥6090／AVG	
141	27日	R.U.R.U.R -Petit Prince-	グリーンウッド	¥6090／AVG	
142	27日	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏(クインテット)	コンパイルハート	¥5040／AVG	
143	27日	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏(クインテット) 限定版	コンパイルハート	¥7140／AVG	
144	27日	大戦略パーフェクト ～戦場の覇者～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	243
145	27日	Spike The Best Midnight Club:L.A. Remix	スパイク	¥2940／RCG	
146	27日	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス Best Collection	マーベラスエンターテイメント	¥2940／AVG	
147	27日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	ラッセル	¥6279／AVG	
148	27日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND 限定版	ラッセル	¥9429／AVG	
149	27日	ファイト一発!充電ちゃん!!CC	ラッセル	¥6279／AVG	
150	27日	ファイト一発!充電ちゃん!!CC 限定版「愛情一本!」セット	ラッセル	¥9429／AVG	

6月発売予定のソフト

151	3日	グローランサー アトラス・ベストコレクション	アトラス	¥2940／RPG	
152	3日	ペルソナ アトラス・ベストコレクション	アトラス	¥2940／RPG	
153	3日	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD (フェアリーテイル ポータブルギルド)	KONAMI	¥5250／ACT	
154	10日	ワンド オブ フォーチュン ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
155	10日	ワンド オブ フォーチュン ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
156	24日	D.C. Girls Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
157	24日	D.C. Girls Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット 初回限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
158	24日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	¥6090／AVG	
159	24日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華版	アスキー・メディアワークス	¥9240／AVG	
160	24日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華限定版	アスキー・メディアワークス	¥10290／AVG	
161	24日	SNK ARCADE CLASSICS Vol.1 SNKベストコレクション	SNKプレイモア	¥2079／ETC	
162	24日	ザ・キング・オブ・ファイターズ・ポータブル '94～'98 チャプター・オブ・オロチ	SNKプレイモア	¥5040／FTG	
163	24日	アーミー オブ ツー:The 40th Day ポータブル	エレクトロニック・アーツ	¥3990／ACT	245
164	24日	初音ミク -Project DIVA- お買い得版	セガ	¥3300／ACT	
165	24日	初音ミク -Project DIVA- でっかいお買い得版	セガ	¥3900／ACT	
166	24日	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!	SCE	¥4980／AVG	241
167	24日	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密! (DL版)	SCE	¥3900／AVG(※2)	241
168	24日	Starry☆Sky ～in Spring～ Portable	honeybee	¥3129／AVG	
169	24日	Starry☆Sky ～in Spring～ Portable 初回限定版	honeybee	¥5040／AVG	
170	24日	CHAOS;HEAD NOAH	5pb.	¥6090／AVG	
171	24日	CHAOS;HEAD NOAH 限定版	5pb.	¥8190／AVG	
172	24日	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	¥5040／AVG	
173	24日	うたの☆プリンスさまっ♪ 限定版「シャイニングBOX」	ブロッコリー	¥7140／AVG	
174	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト	¥5229／ACT	
175	6月	タカラトミー ザ・ベスト ファンタジーゴルフ パンヤ ポータブル	タカラトミー	¥2940／SPG	
176	6月	CLANNAD 光見守る坂道で 上巻	プロトタイプ	¥3780／AVG	
177	6月	CLANNAD 光見守る坂道で 下巻	プロトタイプ	¥3780／AVG	

7月発売予定のソフト

178	1日	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
179	1日	華ヤカ哉、我ガ一族 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
180	15日	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	¥5990／RPG	180
181	15日	武装神姫 バトルマスターズ	KONAMI	¥5800／ACT	
182	15日	武装神姫 バトルマスターズ (DL版)	KONAMI	¥4800／ACT(※2)	
183	15日	ハローキティといっしょ! ブロックラッシュ123!!	ドラス	¥4410／PZG	
184	15日	NARUTO-ナルト- 疾風伝 キズナドライブ	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	244
185	22日	二世の契り(ニセノチギリ)	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
186	22日	二世の契り(ニセノチギリ) 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
187	22日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	
188	22日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	
189	22日	フェイト／エクストラ	マーベラスエンターテイメント	¥6279／RPG	
190	22日	フェイト／エクストラ タイプムーンボックス	マーベラスエンターテイメント	¥10479／RPG	
191	29日	恋する乙女と守護の楯 Portable	アルケミスト	¥6279／AVG	
192	29日	恋する乙女と守護の楯 Portable 限定版	アルケミスト	¥7980／AVG	
193	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd	セガ	¥6090／ACT	
194	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd (DL版)	セガ	価格未定／ACT(※2)	
195	29日	イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	日本ファルコム	¥6090／ACT	
196	29日	イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 限定ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980／ACT	
197	7月	S.Y.K ～新説西遊記～ ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
198	7月	S.Y.K ～新説西遊記～ ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
199	7月	桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!	ハドソン	価格未定／TBL	241

8月発売予定のソフト

200	8月	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	価格未定／ETC	90

夏発売予定のソフト

201	夏	デュラララ!! 3way standoff	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG	243
202	夏	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 魏編	イエティ	¥6825／AVG	
203	夏	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 呉編	イエティ	¥6825／AVG	
204	夏	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 蜀編	イエティ	¥6825／AVG	
205	夏	さくらさくら -HARU URARA-	GNソフトウェア	価格未定／AVG	
206	夏	さくらさくら -HARU URARA- 限定版	GNソフトウェア	価格未定／AVG	
207	夏	STORM LOVER(ストームラバー)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／AVG	
208	夏	ドラゴンボール タッグ バーサス	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
209	夏	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	¥6090／AVG	245
210	夏	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー 限定版	5pb.	¥8190／AVG	245
211	夏	つよきす 2学期 Portable	レヴォリューション	価格未定／AVG	

9月発売予定のソフト

212	30日	Starry☆Sky ～in Summer～ Portable	honeybee	価格未定／AVG	
213	30日	Starry☆Sky ～in Summer～ Portable 限定版	honeybee	価格未定／AVG	
214	9月	薄桜鬼 随想録 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
215	9月	薄桜鬼 随想録 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	

12月発売予定のソフト

216	22日	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable	honeybee	価格未定／AVG	
217	22日	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable 限定版	honeybee	価格未定／AVG	

年末発売予定のソフト

218	2010年末	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	価格未定／ACT	76

冬発売予定のソフト

219	冬	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	価格未定／AVG	

2010年発売予定のソフト

220	2010年	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
221	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
222	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定／未定	
223	2010年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG	135
224	2010年	TRICK×LOGIC シーズン1	SCE	¥2980／AVG	
225	2010年	TRICK×LOGIC シーズン1 (DL版)	SCE	¥2380／AVG(※2)	
226	2010年	TRICK×LOGIC シーズン2	SCE	¥2980／AVG	
227	2010年	BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル7～	SCE	価格未定／FTG	
228	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990／ACT	
229	2010年	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	226
230	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定／RPG	

2011年3月発売予定のソフト

231	24日	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	価格未定／AVG	
232	24日	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	価格未定／AVG	

発売日未定のソフト

233	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
234	発売日未定	雅恋 ～MIYAKO～	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
235	発売日未定	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power!!!(仮)	アイディアファクトリー	価格未定／未定	
236	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG	
237	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス	価格未定／RPG	
238	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
239	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
240	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT	
241	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG	
242	発売日未定	学園ヘヴン おかわりっ!	プロトタイプ	価格未定／AVG	
243	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定／AVG	
244	発売日未定	花帰葬	プロトタイプ	¥4830／AVG	
245	発売日未定	プロジェクトケルベルス	マイルストーン	価格未定／FTG	

※1：“Amazon.co.jp” 専売タイトルです。　※2：“PlayStation Store” 配信タイトルです。

PlayStation 3

4月発売予定のソフト

246	28日	スーパーストリートファイターⅣ	カプコン	¥4990／FTG	64・275
247	28日	スーパーストリートファイターⅣ コレクターズ・パッケージ	カプコン	¥5990／FTG	64・275

5月発売予定のソフト

248	13日	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG	220
249	20日	LOST PLANET 2(ロスト プラネット2)	カプコン	¥7990／STG	280
250	20日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	KONAMI	¥6980／SPG	
251	27日	Spike The Best Midnight Club:Los Angeles	スパイク	¥2940／RCG	

6月発売予定のソフト

252	10日	ジャストコーズ2	スクウェア・エニックス	¥7980／ACT	
253	10日	Saints Row 2 THQ Collection	THQジャパン	¥2940／ACT	
254	10日	グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ	Take Two Interactive Japan GK	¥6090／ACT	222
255	17日	薄桜鬼 巡想録	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
256	17日	薄桜鬼 巡想録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
257	17日	CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い	バンダイナムコゲームス	¥7329／A・AVG	243
258	24日	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス	¥7140／AVG	132
259	24日	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出- 初回限定版	アクアプラス	¥9240／AVG	132
260	24日	トトリのアトリエ アーランドの錬金術士2	ガスト	¥7140／RPG	206
261	24日	トトリのアトリエ アーランドの錬金術士2 限定版「プレミアムボックス」	ガスト	¥10290／RPG	206
262	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト	¥7329／ACT	

7月発売予定のソフト

263	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT(ブレイブルー コンティニュアムシフト)	アークシステムワークス	¥7140／FTG	
264	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT(ブレイブルー コンティニュアムシフト) Limited Box	アークシステムワークス	¥9660／FTG	
265	8日	DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	
266	15日	剣と魔法と学園モノ。2G	アクワイア	¥6279／RPG	
267	29日	戦国BASARA3	カプコン	¥6990／ACT	190

夏発売予定のソフト

268	夏	超次元ゲイム ネプテューヌ	コンパイルハート	¥7329／RPG	
269	夏	超次元ゲイム ネプテューヌ 限定版	コンパイルハート	¥9429／RPG	
270	夏	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE	価格未定／RPG	
271	夏	Another Century's Episode:R(アナザーセンチュリーズエピソード:R)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	194

9月発売予定のソフト

272	2日	デッドライジング2	カプコン	価格未定／ACT	210

秋発売予定のソフト

273	秋	F1 2010	コードマスターズ	価格未定／RCG	
274	秋	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
275	秋	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／RPG	235
276	秋	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	245

冬発売予定のソフト

277	冬	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

278	2010年	信長の野望 Online	コーエー	価格未定／RPG	
279	2010年	キャッスルヴァニア ~ローズ オブ シャドウ~	KONAMI	価格未定／A・AVG	
280	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	54
281	2010年	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	214
282	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
283	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	

発売日未定のソフト

284	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG	
285	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定／ACT	
286	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
287	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
288	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG	
289	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL	
290	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定	
291	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SPG	
292	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG	
293	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG	
294	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT	
295	発売日未定	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980／STG	
296	発売日未定	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980／STG	
297	発売日未定	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエーテクモゲームス	¥8190／A・RPG	
298	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
299	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
300	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
301	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定／SLG	
302	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定／SLG	
303	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定／PZG	
304	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT	
305	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG	
306	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
307	発売日未定	ラスト レムナント	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
308	発売日未定	グランツーリスモ 5	SCE	価格未定／RCG	
309	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG	
310	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG	
311	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG	
312	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG	
313	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG	
314	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
315	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG	
316	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG	
317	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定／A・RPG	
318	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定／ACT	
319	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定／A・RPG	
320	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG	
321	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
322	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	
323	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG	
324	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG	
325	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
326	発売日未定	CLANNAD	プロトタイプ	価格未定／AVG	
327	発売日未定	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	
328	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG	
329	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定／SLG	
330	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL	

PlayStation 2

4月発売予定のソフト

331	28日	カエル畑DEつかまえて☆彡	TAKUYO	¥7140／AVG	
332	28日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス	ディンプル	¥7140／AVG	
333	28日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス 限定版	ディンプル	¥8379／AVG	
334	29日	ef -a fairy tale of the two.	コンフォート	¥7140／AVG	
335	29日	ef -a fairy tale of the two. 初回限定特別同梱版	コンフォート	¥9240／AVG	

5月発売予定のソフト

336	13日	大戦略 大東亜興亡史 ~トラ・トラ・トラ ワレ奇襲ニ成功セリ~ システムソフトセレクション	システムソフト・アルファー	¥3990／SLG	
337	20日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦	KONAMI	¥4980／SPG	
338	20日	ティル・ナ・ノーグ ~悠久の仁~ システムソフトセレクション	システムソフト・アルファー	¥3990／RPG	
339	20日	LucianBee's EVIL VIOLET	5pb.	¥6090／AVG	
340	20日	LucianBee's EVIL VIOLET 限定版	5pb.	¥8190／AVG	
341	20日	LucianBee's JUSTICE YELLOW	5pb.	¥6090／AVG	
342	20日	LucianBee's JUSTICE YELLOW 限定版	5pb.	¥8190／AVG	
343	27日	十次元立方体サイファー ゲーム・オブ・サバイバル アーベル・ザ・ベスト	アーベル	¥2940／AVG	
344	27日	ミステリート 八十神かおるの事件ファイル アーベル・ザ・ベスト	アーベル	¥2940／AVG	
345	27日	デザート・キングダム	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
346	27日	デザート・キングダム 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
347	27日	スズノネセブン! ~Rebirth knot~	アルケミスト	¥7140／AVG	
348	27日	スズノネセブン! ~Rebirth knot~ 限定版	アルケミスト	¥10290／AVG	
349	27日	ぱちんこ必殺仕事人Ⅲ 祭バージョン パチってちょんまげ達人16	ハックベリー	¥6510／SLG	
350	27日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	ラッセル	¥7140／AVG	135
351	27日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版	ラッセル	¥9240／AVG	135

6月発売予定のソフト

352	24日	猛獣使いと王子様	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
353	24日	猛獣使いと王子様 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
354	24日	花と乙女に祝福を ~春風の贈り物~	アルケミスト	¥7140／AVG	135
355	24日	花と乙女に祝福を ~春風の贈り物~ 限定版	アルケミスト	¥10290／AVG	135
356	24日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッド マッチ 闘激ver.	SNKプレイモア	¥2940／FTG	

7月発売予定のソフト

357	1日	スカーレッドライダーゼクス	レッド・エンタテインメント	¥7140／AVG	
358	1日	スカーレッドライダーゼクス 限定版	レッド・エンタテインメント	¥9240／AVG	
359	22日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ~無垢なる嘆き、天冥の災禍~	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	
360	29日	夏空のモノローグ	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
361	29日	夏空のモノローグ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

8月発売予定のソフト

362	8月	パンドラ ~君の名前を僕は知る~	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
363	8月	パンドラ ~君の名前を僕は知る~ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

9月発売予定のソフト

364	9月	薄桜鬼 黎明録	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
365	9月	薄桜鬼 黎明録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

発売日未定のソフト

366	発売日未定	裏切りは僕の名前を知っている(仮)	角川書店	価格未定／未定	
367	発売日未定	聖霊機ライブレードⅡ	ウィンキーソフト	価格未定／未定	
368	発売日未定	楽園男子 -ビーストハーレム-	TAKUYO	価格未定／AVG	
369	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定／AVG	

Xbox 360

4月発売予定のソフト

370	28日	スーパーストリートファイターⅣ	カプコン	¥4990／FTG	64・275
371	28日	スーパーストリートファイターⅣ コレクターズ・パッケージ	カプコン	¥5990／FTG	64・275
372	28日	スプリンターセル コンヴィクション	ユービーアイソフト	¥7980／A・AVG	174・275

5月発売予定のソフト

373	13日	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	エレクトロニック・アーツ ¥5040／SPG	220
374	13日	メトロ 2033	スパイク ¥7770／ACT	245
375	20日	LOST PLANET 2(ロスト プラネット2)	カプコン ¥7990／STG	280
376	20日	LOST PLANET 2(ロスト プラネット2) プレミアムパック	マイクロソフト ¥24800／STG	280
377	20日	旋光の輪舞DUO	グレフ ¥7140／STG	
378	20日	旋光の輪舞DUO 初回限定版	グレフ ¥9240／STG	
379	20日	トロピコ3	ラッセル ¥7140／SLG	
380	27日	デススマイルズIIX 魔界のメリークリスマス	ケイブ ¥7140／STG	
381	27日	デススマイルズIIX 魔界のメリークリスマス 初回限定版	ケイブ ¥9240／STG	
382	27日	アラン ウェイク	マイクロソフト ¥7140／A・AVG	
383	27日	アラン ウェイク リミテッド エディション	マイクロソフト ¥8190／A・AVG	

春発売予定のソフト

384	春	NINETY-NINE NIGHTS II	KONAMI 価格未定／ACT	

6月発売予定のソフト

385	3日	ポップキャップ アーケード ～楽しさ、いっぱい。アクション&パズル 7 パック～	マイクロソフト ¥3990／PZG	242
386	10日	ジャストコーズ2	スクウェア・エニックス ¥7980／ACT	
387	10日	Saints Row 2(Xbox 360 プラチナコレクション)	THQジャパン ¥2940／ACT	
388	10日	グランド・セフト・オート・エピソード・フロム・リバティーシティ	Take Two Interactive Japan GK ¥6090／ACT	222
389	17日	CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い	バンダイナムコゲームス ¥7329／A・AVG	243
390	24日	モンスターハンター フロンティア オンライン	カプコン ¥6090／ACT	198
391	24日	戦極姫2 ～葉隠の乙女、風雲に乗ず～	システムソフト・アルファー ¥8190／AVG	
392	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト ¥7329／ACT	

7月発売予定のソフト

393	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト)	アークシステムワークス ¥7140／FTG	
394	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト) Limited Box	アークシステムワークス ¥9660／FTG	
395	8日	DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION	バンダイナムコゲームス ¥7329／ACT	
396	29日	ストライクウィッチーズ 白銀の翼	サイバーフロント ¥7329／STG	
397	29日	ストライクウィッチーズ 白銀の翼 限定版	サイバーフロント ¥11529／STG	
398	29日	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb. ¥7140／AVG	
399	29日	メモリーズオフ ゆびきりの記憶 初回限定版	5pb. ¥9765／AVG	

夏発売予定のソフト

400	夏	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス 価格未定／AVG	134

9月発売予定のソフト

401	2日	デッドライジング2	カプコン 価格未定／ACT	210

秋発売予定のソフト

402	秋	F1 2010	コードマスターズ 価格未定／RCG	
403	秋	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT	
404	秋	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／RPG	235
405	秋	Brink	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／ACT	245
406	秋	Halo: Reach	マイクロソフト 価格未定／STG	

冬発売予定のソフト

407	冬	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ 価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

408	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ オブ シャドウ～	KONAMI 価格未定／A・AVG	
409	2010年	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT	214
410	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT	
411	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア 価格未定／ACT	
412	2010年	Fable III	マイクロソフト 価格未定／RPG	
413	2010年	ライオットアクト 2	マイクロソフト 価格未定／ACT	

2011年4月発売予定のソフト

414	7日	Gears of War 3	マイクロソフト 価格未定／ACT	

発売日未定のソフト

415	発売日未定	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス ¥7980／STG	
416	発売日未定	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス ¥9980／STG	
417	発売日未定	デッド オア アライブ コードクロノス(仮)	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
418	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス 価格未定／ACT	
419	発売日未定	Project Progressive	コーエーテクモゲームス 価格未定／ACT	
420	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI 価格未定／ACT	
421	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク 価格未定／未定	
422	発売日未定	W.L.O.世界恋愛機構	5pb. ¥7140／AVG	
423	発売日未定	W.L.O.世界恋愛機構 初回限定版	5pb. ¥9240／AVG	
424	発売日未定	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～ CSエディション	プロトタイプ ¥5460／AVG	
425	発売日未定	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／ACT	

DSiウェア

4月配信予定のソフト

426	28日	アトリエ デコ ラ ドール ゴシック	スターフィッシュ・エスディ 500DSiポイント／ETC	
427	28日	教えてダーリン	スターフィッシュ・エスディ 800DSiポイント／ETC	
428	28日	あぁあの懐かしのシュウォッチ	ハドソン 200DSiポイント／ETC	249

夏配信予定のソフト

429	夏	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー 専用カラーコードスキャナー(仮)	スクウェア・エニックス 価格未定／ETC	

Wiiウェア

4月配信予定のソフト

430	27日	かたむきスピリッツ	マーベラスエンターテイメント 500Wiiポイント／PZG	249

5月配信予定のソフト

431	11日	世界の面白パーティゲーム2	シムス 500Wiiポイント／ACT	

春配信予定のソフト

432	春	ニックスクエスト	アガツマ・エンタテンメント 900Wiiポイント／ACT	
433	春	ブーヨーとあそぼう エピソード1	アガツマ・エンタテンメント 500Wiiポイント／ETC	

夏配信予定のソフト

434	夏	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソード1	セガ 価格未定／ACT	
435	夏	ボクも世界を救いたい	ポイソフト 1000Wiiポイント／SLG	

2010年配信予定のソフト

436	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ 価格未定／FTG	
437	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ 価格未定／未定	
438	2010年	スペースバブー(仮)	グランプリ 価格未定／未定	
439	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス 価格未定／A・AVG	

配信日未定のソフト

440	配信日未定	エアロドラム	ユードー 価格未定／ACT	
441	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス 価格未定／SLG	

PlayStation Network (PSP)

春配信予定のソフト

442	春	初音ミク -Project DIVA- 追加楽曲集デラックスパック2 もっと.おかわり.リン・レン ルカ	セガ 価格未定／ACT	

配信日未定のソフト

443	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ 価格未定／未定	
444	配信日未定	ワールド・ネバーランドシリーズ(仮)	アルティ 価格未定／未定	
445	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE 価格未定／STG	

PlayStation Network (PS3)

春配信予定のソフト

446	春	レイストーム HD	タイトー ¥1500／STG	

夏配信予定のソフト

447	初夏	いっき おんらいん	サンソフト 価格未定／ACT	
448	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定／STG	
449	夏	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソード1	セガ 価格未定／ACT	

配信日未定のソフト

450	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック 価格未定／TBL	
451	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック 価格未定／TBL	
452	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック 価格未定／TBL	

Xbox LIVE アーケード

春配信予定のソフト

453	春	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア 価格未定／FTG	253
454	春	ネオジオバトルコロシアム	SNKプレイモア 価格未定／FTG	
455	春	メタルスラッグXX	SNKプレイモア 価格未定／ACT	
456	春	レイストーム HD	タイトー 1200マイクロソフトポイント／STG	

夏配信予定のソフト

457	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定／STG	
458	夏	KOF SKY STAGE	SNKプレイモア 価格未定／STG	
459	夏	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソード1	セガ 価格未定／ACT	

2010年配信予定のソフト

460	2010年	ぐわんげ	ケイブ 価格未定／STG	

配信日未定のソフト

461	配信日未定	デッドライジング2:CASE 0	カプコン 価格未定／ACT	210
462	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン 800マイクロソフトポイント／ACT	

5・20 会戦の時迫る！
雪賊ども
EDN-3rd 惑星を揺るがせ！



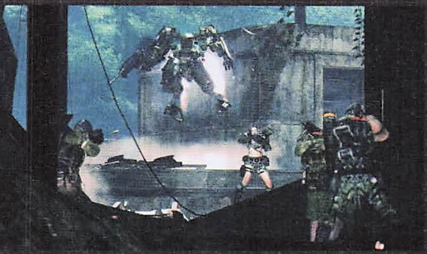
発売まで1カ月を切った『ロスト プラネット 2』。今回は今まで公開した情報の総まとめをお送りしよう。初公開の雪賊やVS情報もあるのでお見逃しなく!!

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

機種	項目	内容	分類
PS3	2010年5月20日発売	¥7,990(税込)	
	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力
Xbox 360	2010年5月20日発売	¥7,990(税込)	
	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力

『ロスプラ2』の魅力を総まとめ

シリーズのナンバーリング2作目となる本作は、コンテンツの多さからすると単に『2』と言うのはもったいないほど。それだけに、ロゴの“2”は2乗という乗数を表すように、右上に配されているのだ。今回の記事からもそのボリュームの一端に触れてほしい。



『ロスト プラネット 2』の根幹となる2大要素

独特な世界観

人型兵器・原住生物・惑星開拓 SF要素の詰まったゲーム世界

第2次世界大戦を始めとした歴史上の戦争や、架空の現代戦をテーマにしたFPSやTPSが多いなかで、本作は時代設定を未来、舞台を入植惑星としている。その惑星・EDN-3rd(イーディーエヌ・サード)は、人類が入植を行った3番目の星だ。この時代は科学が発達し、人類が宇宙への進出を積極的に行っているがその理由は、化石燃料の枯渇と人口爆発にあるらしい。これほど科学が進んでいれば、当然、自然エネルギーなどの利用も進んでいるが、増えすぎた人口を補うだけの資源の確保は難しかったのだろう。そういった理由から入植を始めたこの星には、原住生物・エイクリッド(通称AK)が棲息していた。そこで人類よりも大型で凶暴なAKに対抗するために、人類はバイタルスーツ(通称VS)という兵器を開発する。本作にはこういったキーワードが散りばめられ、ゲームとしてはもちろん、ＳＦ作品としても楽しめる要素が満載されている。



AKは多種多彩

◀“エイクリッド”は原住生物の総称だ。したがって、同じAKという扱いでもサイズや姿には大きな違いがある。

マルチプレイ

白兵戦だけでは味わえない 迫力満点のバトル

本作が他のFPSやTPS対戦と違う点といえば、アクション要素が豊富に盛り込まれている点だ。人間・AK・VSが同じ戦場で戦えるだけに、アクションの数も多く、それゆえにとれる戦術の幅が広くなっている。例えばプレイヤーキャラは、ロープアンカーを使った垂直方向への移動ができることから、地形の制約をあまり受けず、普通のFPSでは不可能な戦法をとることができる。さらに『2』では、盾を始めとしたサポート系の装備が使用可能になったので、同じチームでの連係・協力がしやすくなった。VSも小回りが利くものから、攻撃力のあるものまで用途別に種類が増え、VS対VSの戦いもやりごたえのあるものになるだろう。あと、忘れてはならないのが、あいさつやアピール、挑発といったアクションの数が大幅に増えた点。「まじめな戦いのなかにも笑いあり」という本作ならではのユニークな対戦が楽しめるのも嬉しい。



個性的な雪賊

◀対戦ではさまざまな雪賊を使うことができる。『2』では、新たにコスチュームをカスタマイズできるようにも!!

ゲームをもっと知るための4つのキーワード

上記の2大要素についてさらに深く知ってもらうべく、4つのキーワードから魅力を掘り下げていこう。

さまざまなコミュニティを築いた集団 雪賊

本来“雪賊”とは、惑星EDN-3rdに住むすべての人類の総称。この惑星に最初に移住してきた人類は、開拓事業を進めるNEVECという組織の人間と、労働力として連れてこられた犯罪者達。彼らが祖となり、やがて現在のNEVEC、そしてさまざまな種族の（狭義の）雪賊に分かれることになった。

雪賊の詳細はP.282へ



惑星の原住生物であり人類の敵 AK（エイクリッド）

EDN-3rdに棲息している原住生物全般はエイクリッド（AK）と呼ばれている。人類にとってAKはエイリアンであり、今まで見たこともないクリーチャーでもあるわけで、案外語源はこのへんにあるのかもしれない。AKに知性はなく凶暴で、入植してきた人類を敵とみなし、近づくと攻撃を仕掛けてくる。

AKの詳細はP.284へ



対AK用に開発された人型兵器 VS（バイタルスーツ）

人間が乗り込んで戦う兵器全般をバイタルスーツ（VS）と呼ぶ。人類がEDN-3rdに入植をしてきた時点では、VSはまだ存在しない兵器だ。なぜなら、入植後に人類の脅威となるAKの存在が判明した際、それと対等に戦うための兵器として開発されたからだ。歴史が浅いため、開発の余地を残した兵器といえる。

VSの詳細はP.286へ



本作ならではのルールで楽しめる 対戦

ゲームモードの詳細が明かされていないので、全体像はまだまだ不明だが、前作同様の多彩な対戦ルールが用意されているようだ。前述のように本作の対戦は人、VS、AKを操ることができる。特に、AK対人間の戦いは、大きなAKと人間が同じフィールドで戦う迫力のある内容で、本作ならではのモードといえる。

インプレッションはP.288へ





雪賊 Snow Pirates

本作の主役となる個性豊かな集団

敵であったNEVECの勢力が弱まり、前作よりもその存在感を増した雪賊。彼らの現状とは!?



AKと戦うNEVEC兵

ゲームは4人1組で行動 NEVEC兵の操作も可能!?

本作では、ゲームのシナリオを進めるキャンペーンモードが、最大4人同時の協力プレイに変更されている。シナリオも、エピソードごとに異なる雪賊の視点から描かれ、やがて大きな物語に集約されていくのだ。雪賊ごとに行動原理や目的が違うため、エピソードをとおして、雪賊達の考え方や生き方など、さまざまな面を垣間見ることができるだろう。また、エピソードのなかにはNEVEC兵のシナリオもあるらしい。ここでNEVEC側の内紛の実態が明らかになるのだろうか。



◀4人1組の協力プレイでは、あらゆる局面で味方をサポートすることが重要になってくる。

相関図

EDN-3rdの敵対関係をまとめると、3つの勢力に分かれる。AKは、NEVEC・雪賊にかかわらず、人類共通の敵といえるが、人類に資源として利用されている側面もある。NEVECは前作の戦いで以前ほどの絶対的支配力を維持できていない模様。雪賊は惑星の温暖化に伴い、さまざまな地へと移り住んでいる。

NEVEC

惑星の開拓事業を一手に引き受ける組織。前作での戦いで大勢の幹部を失ったためか、組織の内部に亀裂が生じている様子も見受けられる。

AK

気候が温暖化し、進化のスピードを早めているAK。小型のAKだけでなく、これまで見たこともないサイズのAKも確認されている。

雪賊

今一番勢力を伸ばしている多彩な種族。さまざまな土地に移り住んだことにより、コミュニティが生まれ、新たな雪賊を名乗るものも現れている。

AK → NEVEC：敵
NEVEC → AK：敵であり資源
NEVEC ⇔ 雪賊：対立
AK → 雪賊：敵
雪賊 → AK：敵であり資源

現在判明している雪賊とNEVEC兵

惑星を開拓し、雪賊と敵対してきた組織NEVECは、この時代、オールドワンとネクストワンと呼ばれるグループに分かれ、内紛を起こしている。ネクストワンは、オールドワンから実権を奪い、新たな計画で再度惑星のテラフォーミングを行おうとしているようだ。その内紛を横目に、雪賊達は、ゲリラをはじめとしたさまざまな活動によって、勢力を少しずつ拡大してきている。しかし、すべての雪賊が力をつけているわけではなく、コミュニティとして弱体化を余儀なくされているグループもある。種族の規模は大小あるので、こういった栄枯盛衰は常に起こっている問題なのだ。

NEVEC兵



ネクストワン

NEVECで新たに実権を握った兵達。惑星開拓の新プランを実行中。

オールドワン

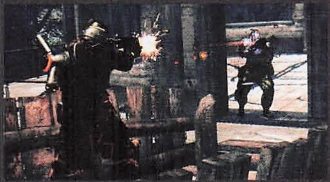
入植事業の当初からいるNEVECの生き残り組。ネクストワンと敵対中。

ACTION1 雪賊が戦闘で使うアクションの数々

ここでは、ゲーム中の基本的なアクションを紹介しよう。エピソードごとに操作する雪賊は異なるが、アクションの内容は共通だ。したがって、どのエピソードや対戦でも操作にとまどうことはないだろう。とくにアンカーの操作は重要なので注目!

射撃&リロード

装備した銃で射撃を行う。銃は2丁まで装備でき、随時切り替え可能。リロードは、移動中、ジャンプ中でも行うことができる。



緊急回避

敵の攻撃を飛び込み前転で避ける動作が緊急回避だ。わずかな時間だが、回避中は無敵になり、あらゆる攻撃が無効になる。



手榴弾を投擲

装備した手榴弾を投げることができる。手榴弾には、放物線を描いて飛んでいくもの、フリスビーのように水平に飛んでいくもの、投げた瞬間周囲のものに張り付くものなど、バリエーションが豊富だ。投擲後、空中で銃撃すると破壊力がアップする。



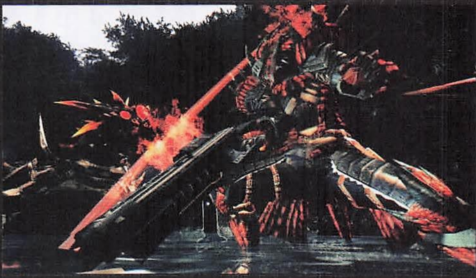
アンカーで移動

アンカーを射出してひっかけ、巻き取ることにより、瞬時に移動することができる。高所に引っ掛けて登ったり、近くのカベにひっかけて素早く移動したりと、用途はさまざま。『2』ではアイテムの回収にも使えるようになった。



カスタマイズで自分だけの雪賊を作ろう

『2』では、プレイヤーの操るキャラクターを自由にカスタマイズできるようになっている。前作でも、対戦時に雪賊を選べたり、その服装のカラーを選択できるといった変更は可能だった。しかし、本作は装備する武器やコスチューム、装備の色、性別や体型まで、調整できる範囲は多岐にわたる。ただでさえ個性的な姿をした雪賊達に、さらに手を加えることができるとなると、自分のオリジナルキャラにより愛着がわくこと間違いなし！　これは対戦モードで自分のキャラクターを見せ付けたり、ほかのプレイヤーのキャラクターの姿を見るのが楽しくなりそうだ。



▶コスチュームには『モンスターハンター』シリーズに登場する装備もある。EDN-3rdでエイクリッドハンターを目指すならこの装備！



『モンスターハンター』シリーズ レウス装備一式

▲こちらはPS3版のみで入手可能。リオレウスの素材で作った装備でハンティング！

さまざまな人気ゲームのキャラがコスチュームとして本作に登場！

カスタマイズの大きな目玉といえば、他のゲームやメディアとのコラボレーションを実現したコスチュームの変更要素だ。現在4つのゲームとのコラボレーションが判明している。入手方法は不明だが、入手できるコスチュームはPS3とXbox 360で違いがあるので注意しよう。ほかにも、弊誌や電撃PlayStationのロゴが入った特製Tシャツなども着られる。



ドム&マーカス『ギアーズ・オブ・ウォー』シリーズ

▲Xbox 360版のみで入手できる。不思議なぐらいこの世界に馴染んでいる！



フランク『デッドライジング』シリーズ

◀両機種で入手できる『デッドライジング』のフランク。背中のぬいぐるみが愛らしい。



ウェスカー『バイオハザード』シリーズ

◀これも両機種で入手が可能。人気のヒール（悪役）キャラクターがついに参戦だ！

雪賊



林者 ジャングルに住み、サーマルエナジーの採掘エリアを所有している種族。

轟賊 NEVECの持つ先進技術を取り入れ、勢力を拡大しつつある種族。沿海に都市を築く。

傭賊 エイクリッドやほかの雪賊退治を請け負うことで生活をしている種族。

暗人 生活の糧となるサーマルエナジーをかろうじて確保しながらも、衰退しつつある種族。

CHECK 高度な技術を有する雪賊も登場

左で紹介した雪賊以外にも“跨猟兵”という雪賊が確認されている。ＡＫを操る技術を持った種族、ということのみ判明しているだけで、その姿や何を生業としているのかなどは不明。跨猟兵は意思の疎通が計れないＡＫに、操獣機（そうじゅうき）という機械を取り付けることで、操ることに成功しているらしい。そのほか、P.280のCGでは、たくさんの雪賊の姿が確認できる。彼らはどういった形でゲームに登場するのだろうか。



ACTION2 仲間をサポートするアクション

“キャンペーンモード”“オンライン対戦”ともに、ゲーム中では、仲間のサポートをすることができる。『2』のキャンペーンモードは、4人1組（NPCの場合もあり）での行動が基本。なおかつ、チームの戦力ゲージを共有し、ミスを繰り返してこのゲージがなくなるとゲームオーバーになってしまうため、助け合いが重要になるのだ。積極的に敵を倒して危険を排除することも大切だが、味方を助けることを優先したほうがいい場合もある。画面には味方の体力とサーマルエナジーがゲージや数値で表示されるので、プレイ中はこまめにチェックしよう。



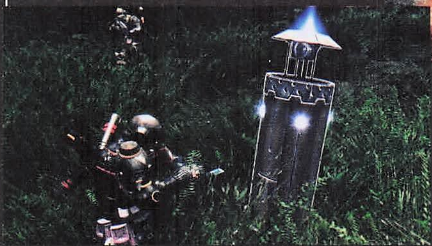
盾で防御

『2』で加わった新要素。装備して使うと、2人ぶんぐらいの範囲を盾でカバーすることができる。対戦時かなり重宝する。

T-ENGを仲間に与える

体力回復のほか、レーザー系の銃の発砲やVSの操縦に必要なサーマルエナジー。仲間のサーマルエナジー残量が少なくなった場合には、腕の装置から直接射出して分け与えることができるようになった。





データポストを起動してマップを表示

フィールドには数カ所にデータポストという装置が設置されており、これを起動すると、マップが確認できるようになる。味方全員が見られるようになるので必ず起動しよう。

5・20 会戦の時迫る！



AK
Akrid

雪賊の敵となる惑星の原住生物

温暖化という大きな環境変化に驚異的な進化で適応しているＡＫ。突然変異ともいえる種も出現！

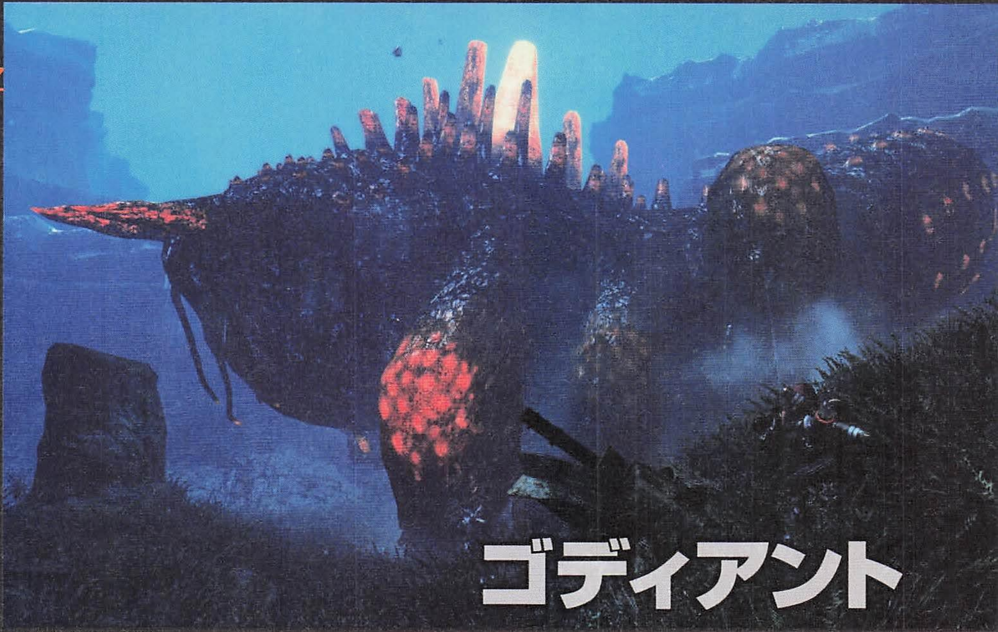
温暖化をきっかけにAKは爆発的な進化をとげた

極寒の世界に棲み、時間をかけて独自の進化をとげてきたＡＫ。ここ十数年のうちに急速に温暖化が進み、環境が激変したことを受けて、新たな進化の途を模索している。体温の維持に使っていた体内のサーマルエナジーが余剰エネルギーとなり、進化を加速させるケースも！

G級AK
Gigantic Akrid

最も手強いボスAK

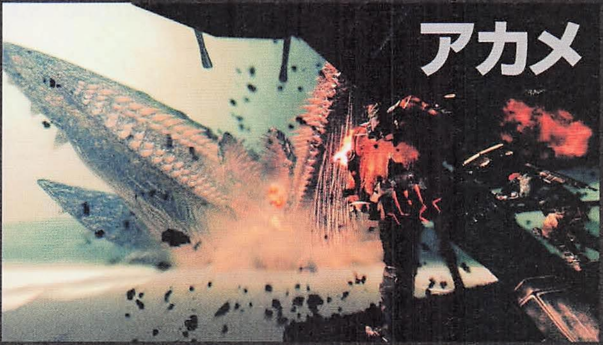
本作におけるボスは、G級と呼ばれる大型のAKだ。ゴディアントのようにVSを使ってようやく倒せるAKがいるほか、通常のVSでは話にならないほど巨大なAKも登場する。いずれも苦戦は必至だろう。



▲両生類型AK。周囲に強烈な電撃を放つことができる。



▶目撃例が少ないため、その生態の詳細が解明されていないエイクリッド。この巨体で飛行能力を持つ。



▲砂漠に棲む山のように大きなAK。砂漠を高速で移動しているため、普通に倒すのは困難だ。キャンペーンモードでは砂漠を走る列車砲で攻撃することになる。

CHECK AKとサーマルエナジー（T-ENG）

ＡＫの体内や鉱床から発見されているサーマルエナジー。これを精製し、新エネルギーとして一般利用できるとわかったときから、ＡＫは資源としても見なされるようになった。ＡＫの体の一部は表皮が薄いのか、体内に蓄えたオレンジ色のサーマルエナジーが透けて見える。体のほとんどが固い皮膚で覆われているＡＫも、ここだけは弱点で、攻撃が有効な部位だ。



◀T-ENGを腕のハーモナイザーで消費して体力の回復が可能。



◀オレンジ色に光る部分がAKの弱点。撃つとT-ENGが現れる。



▲倒すと炭化してしまうＡＫもいる。体内のT-ENGが燃えたのだろうか？

その他のAK Another Akrid

種類が豊富な小・中サイズのAK

G級AKに比べて、数も種類も多いのが小型・中型のAKだ。驚くほどに環境適応能力が高い生物だけあって、水中、地中、空中とあらゆる場所に生息している。温暖化以降は、人類が探索地域を広げたことに伴い、新種のAKが次々に発見されているのだ。ここではこれまでに判明しているAKを見ていこう。

トライリッド

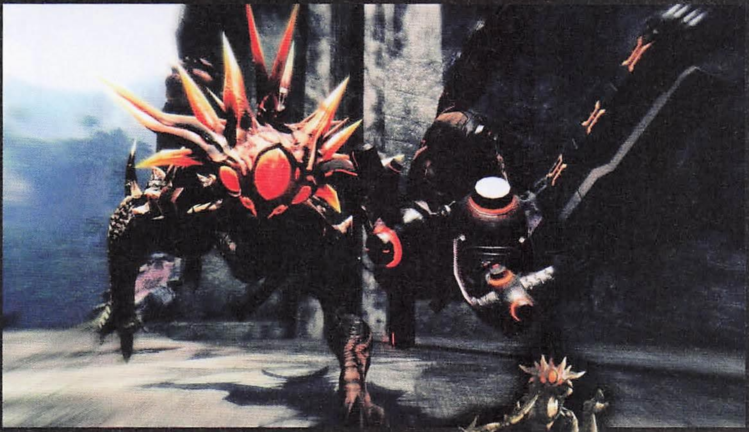


▶体に生えた無数のヒレのようなものを羽ばたかせて飛ぶAK。上空を旋回して獲物に狙いを定めたあと、一直線に体当たりを仕掛けてくる。

セパイア



◀人間の大人ほどの大きさがあり、3本の足を器用に使って歩行するAK。集団で出現することが多く、いつのまにか周囲を囲まれていることが多い。



ウォドッグ



▶群れで行動し、獲物を狩るAK。飛び跳ねるように移動し、素早くサイドステップをすることも可能で、銃撃しても左右にかわされやすい。

ジェネッサ



◀巨大な花のような姿をしているが、これも紛れもなくAKだ。地面や壁などに張り付いているため、移動することはできない。しかし、セパイアやトライリッドを排出する能力があり、倒さないと無数のAKと戦うハメに。

ドンゴ



▲ダンゴムシを巨大化させたような姿をしたAK。体は人間の数倍以上の大きさがある。歩行時の動作は緩慢だが、体を丸めると高速でローリングアタックすることもできる。

クラッティス



◀大きな2本の前脚を持つカマキリのようなAK。普段は地中に潜んでいて、敵が近づくと突然地上に姿を現し、鎌のように腕を薙いで攻撃してくる。

ディフォルマ



▶柔らかい体と6本の触手を持つタコのようなAK。頭頂部には口があり、人間程度の大きさであれば簡単に丸呑みできる。ゴディアント同様、電撃を放つので油断をすると危険だ。



デバウス



▶その肉付きから鈍重そうな印象を抱くが、実は恐ろしく動作が素早いAK。そのスピードを生かした強烈な体当たりのほかに、口から超音波を出して敵を攻撃することができる。



VS Vital Suits

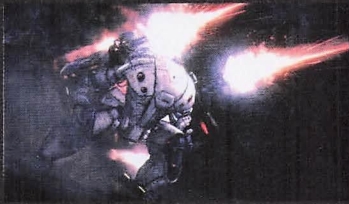
作業用機械から進化した機動兵器

新規メーカーの参入で、新技術を盛り込んだ機体が次々に生まれているVS。多段階変形型も登場だ。



飛躍的に性能が向上した新型VSが実戦投入

ＡＫと対等に戦うという必要性に迫られて、開拓作業用の機械から発展してきた人型兵器・ＶＳ。『2』の時代は、開発に成功してから半世紀以上が経過している。その間、さまざまな改良が施され、また新技術が投入されたこともあって、もはや作業用機械の面影はどこにもなく、立派な兵器として開発が行われているようだ。最初は人型が多かったＶＳも、ヘリ型、バイク型、戦車型とバリエーションが豊富になり、あらゆる戦場で活躍できる兵器として、ますます汎用性を高めている。



◀前作から改良を重ねた結果、汎用性の高いＶＳの開発を実現！高機動力を生かし戦場を駆け抜ける!!

オスプレイ GAN-36

空中戦専用機として開発されたVS。戦車に対する攻撃ヘリのように、人型VSの天敵になりそうな機体だ。輸送用にコンテナが付いたタイプもある。



▲両翼に付いたティルトローターのほかに、可変ローターにもなる安定翼を装備したオーソドックスなタイプ。



▶こちらはコンテナ付きタイプ。人員の輸送ができるので、前線に人を送り込む際などに活躍する。

ハードボーラー PTX-140

前作で活躍した試作型のVS "PTX-40Aイワン" をベースに、さまざまな改良を施した量産型のVSだ。イワンは研究段階の機体ということもあり、実戦配備の面からすると、重すぎる機体とオーバースペックな推進力は現実的ではなかった。そのため、この機体では大幅な軽量化を図り、ダッシュやホバリング性能を向上させている。イワンの武器でもあった、左腕に仕込んだVSキャリバー（チェーンソウのような近接兵器）はこの機体でも装備している。またハードボーラー独自の腕でチェーンガン（VS用マシンガン）を扱えるようになっているため、肩の部分のVS用武器と合わせると、最も武装が多いVSになっている。



▶イワンより扱いやすくなった新型。量産型ながらVSキャリバーを装備しているのは驚異的。

CHECK 武器換装とVSの修理

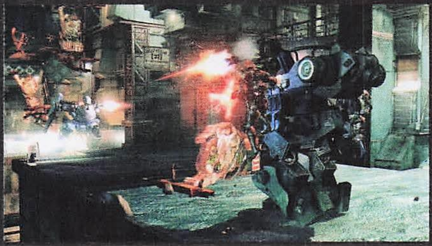
ほとんどのVSは、武器がマルチジョイントという規格で統一されているため、VSの種類を問わず相互に武器を付け替えて使用することができる。また、『2』ではダメージを負ったVSを修理することが可能だ。



◀VSが壊れそうになったら、無理せずに降りて修理をしよう。

ニータ GTF-01

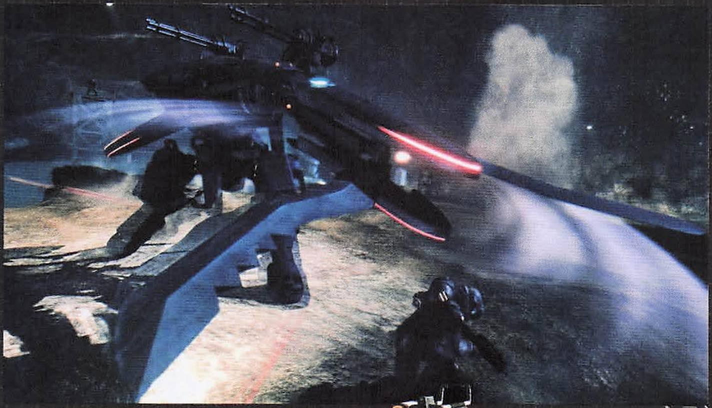
50年以上前に開発されたVSの初期型モデル。この時点ではまだ作業用機械の色合いが強く、歩行と基本的な攻撃能力ぐらいしかない。機種の世代交代が進んでいるため、現存する機体は少ない。



ドライオ GTF-11

宇宙での戦闘を想定して開発された姿勢制御技術を、改良・搭載したVS。二足歩行タイプのVSでは初めてホバリングが可能で、空中制御することができる。そのほかダッシュ機能も備わっている。





▲VS形態では、腕にある格闘戦用の巨大なブレードを回転させながら攻撃できる。

トライシード GAN-3AM

NEVECが開発した最新型のVS。戦車から4足歩行型に変形するカクタスや、バイクから2足歩行型に変形するイーヴァなど、2段変形のVSはこれまでにも存在したが、トライシードは初の3段変形を実現し、状況や地形に合わせて形態を変えることができる。宇宙から水中まで、あらゆる場所で運用できるのも特徴だ。両肩のVS用武器に加え、人間よりも大きなブレードを備えるなど、装備も充実している。



CHECK VS以外にもこんな新兵器が!

新しい技術の採用やメーカーの新規参入により、目ざましい勢いで進歩をとげているVSの開発。『2』の時代では、VSという枠には収まらない、新しいタイプの兵器も登場し始めている。ここでは、2つの新兵器を紹介しよう。

バイタルフォートレス

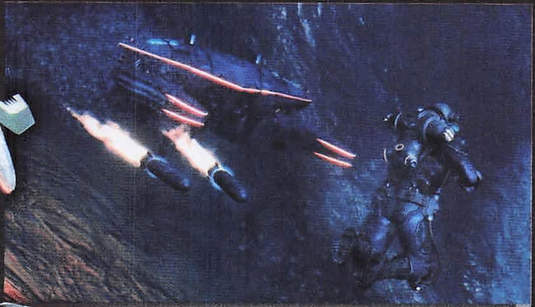


"フォートレス"の名のとおり、これはNEVECが開発した試作型の移動要塞だ。EDN-3rdの極海周辺に配備され、テスト用のプログラムを消化しながら、周辺の哨戒任務をこなしている。水中専用の機体らしく、魚雷や機雷のほかに、特殊な兵装を備えているらしい。

バトルドレス

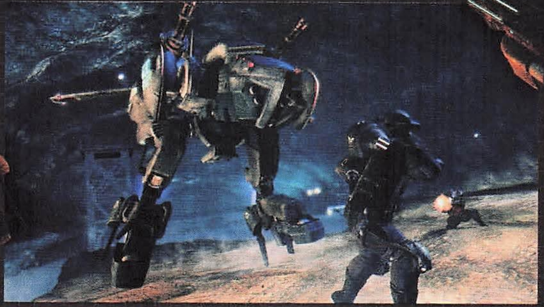


全身を覆う鎧のような強化スーツ。装備すると防御力がアップする。見た目は重そうな装備だが、装着しても移動速度が低下するといったデメリットはない。しかも、ロープアンカーやダッシュなどのアクションがそのまま使えるという利点がある。



▲宇宙空間や水中での航行の際にはアタッカーモードに変形。魚雷を始めとした固定兵装で攻撃できる。







◀機動力を重視して戦いたいときにはスライダーモードに変形。この形態は常にホバリングしている状態になるので、空中を自由に飛行できる。

ドライオン GAF-150

ドライオの訓練仕様機・ドライオトレーナーをベースに、火器管制システムの見直しと、三座型への変更を行い制作された機体。ドライバー1人とガンナー2人が搭乗することができる。



ブリッド GAH-41BS

VSの開発では後発となるヒキダ社が開発した小型のVS。これまでのVSの設計思想とは異なる独自のフレームシステムを採用し、軽量化とジェネレーターの小型化に成功している。格闘能力を備えたVSだ。



バイク型VS 型番不明

同じバイク型のVS・イーヴァと並ぶ小ささを誇る機体。走行はもちろん、ジェットの噴き出す方向を変えることにより、上下方向にも移動可能。空中で静止もできるので、移動後に上昇、静止して狙撃といった攻撃も可能。



5・20 会戦の時迫る！

対戦 Versus Mode

対戦モード体験版インプレッション

4月21日から配信が始まった対戦モード体験版で、電撃PlayStation編集部と共同戦線！

CHECK オンライン対戦にはこんなモードが！

データポスト争奪戦

レッドとブルーの2色のチームに分かれ、フィールド上に設置されたデータポストを起動し、タイムアップの時点でより多く起動できていたほうが勝利となる。起動したデータポストは、そのチームの色に発光し、どちらのチームが奪取したかがわかるようになっている。

サバイバル

参加者全員で戦うモード。チーム分けはないので、自分以外の参加者はすべて敵だ。画面の左上にスコアと順位が表示されているので、常に自分の順位を確認することができる。これを参考に、上位プレイヤーを狙い撃ちするという戦術もいいかもしれない。

密林のステージ「ノイジージャングル」でデータポスト争奪戦をプレイ！

体験版で遊べるのは、昨年の東京ゲームショウでも試遊できた、密林ステージの対戦モード。内容は「データポスト争奪戦」と「サバイバル」の2つのルールから選べる。ここでは、実際にプレイしてわかったことを中心にお届けしよう。

対戦モードの基本的な流れ

この体験版で初めて『ロスト プラネット』をプレイするという人、または初めて『2』の体験版をプレイする人のために、ゲームを開始するまでの流れを紹介しよう（モードはデータポスト争奪戦）。

1 キャラクターの装備を変更しよう

"クイックマッチ"などのメニューが出ている画面でR1ボタン（Xbox 360はRBボタン）を押して決定すると、キャラカスタマイズ画面に変わる。ここでは、銃器や投擲武器、サポート武器の変更ができる。体験版なので選べる種類は少ないが、製品版では、たくさんの武器が選べることだろう。変更した設定は対戦モードで使う武器として反映される。



▲武器は細かく設定できる。サポートの変更もお忘れなく。

2 対戦用の部屋に入るか部屋を作る

対戦用の2つのモードは、誰かが作った対戦用の部屋（ホスト）にクイックマッチで入って参加する方法と、マッチクリエイトを使って、自分が部屋を作る（ホストになる）方法がある。例えばクイックマッチがデータポスト争奪戦しかないときに、サバイバルモードをやりたいと思ったら、自分がホストになって部屋を作ればいいのだ。

3 参加する部屋を選んだらゲーム開始

データポスト争奪戦の場合は、まず周囲を確認してデータポストを探そう。参加プレイヤーはそれぞれ名前が赤色、青色に分かれているので、これを見れば誰が敵か味方かわかるはずだ。健闘を祈る。

最大16人の大乱戦



▶敵味方が入り乱れる最大16人の対戦が可能だ。

電撃PlayStation × 電撃ゲームス　合同対戦プレイでわかったポイントをお届け！

先行配信された体験版を使用して編集部間で対戦を行ってみた。前作の経験者&未経験者によるドタバタな一戦のなか、重要な点をピックアップ！

●操作感は良好でひと安心

実際に対戦をプレイするのは、東京ゲームショウ（TGS）の試遊台以来。はたしてどんな変化が？　と思ったが、基本的な操作方法に関してはほぼ決まっていたためか、大きな変更はないといった印象。TGSのバージョンでも、操作に関してはそれほどとまどうことはなかったので、むしろ大きく変わっていなくて安心といったところだ。対戦に参加した順番でプレイキャラクターが変わるようになっていたが、これは体験版のみの仕様だろう。TGSでは見られなかった女性キャラクターも登場している。また、方向キーの左右で暗視ゴーグルが使えるようになっていたが、今回のステージのように明るい場所では、それほど使う場面はないかもしれない。



▶さまざまな雪賊とNEVEC兵が参戦する対戦モード。

●サポートアイテムを使ってみた

キャラクターの設定で選べるサポートアイテムの"インジェクションガン"と"シールド（盾）"。『2』で新しく追加された兵装だが、使い勝手はどんなものだろうか？　インジェクションガンは、昨年先行配信された協力プレイ体験版でも登場した装備。これは仲間の攻撃力や防御力をアップさせるものだ。基本的にはサポート用なので、仲間に向けて撃ちたい。しかし、動き回られると当てるのが難しいので、ボイスチャットを使ったりしてうまく連係をする必要があるだろう。一方シールドは自分や仲間を守るという使い方になるため、隠れる場所がないところや、仲間がデータポストを起動しているときに活躍してみた。なかなか使えそう！



◀データポスト起動中は無防備なのでこんな使い方もいいかも。

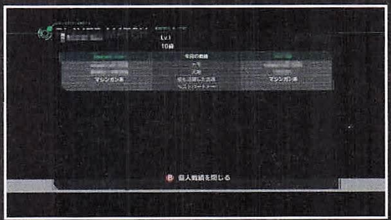
●武器やVSはどう変わっているのか

マシンガンやショットガン、ロケットランチャーなど、前作にも登場した武器を使ってみたが、使い慣れた感触で違和感はなかった。なお『2』では、同じショットガンでも性能差があり、散弾範囲や有効射程に違いがある。対戦で使えた武器は、標準的な設定になっているのだろう。グレネードなどの投擲武器は、爆発が派手になっていると感じた。細かく検証はしていないが、爆発の範囲が広がっているかもしれない。フィールドに固定砲台があるのも新鮮だ。ちなみにこの固定砲台も修理することができた。VSはブリッドを操作可能。キビキビ動くのが気持ちいい。VSに乗ったままグレネードを投げたり、パンチを繰り出せるのも楽しい。ほかのプレイヤーにパイルバンカーを当てるのは結構難しく感じた。

●ゲーム終了後の戦績が熱い！

対戦が終了すると、勝敗の結果に加えて、個人の戦績を見ることができる。データポスト争奪戦なら、何回データポストを起動できたか、また、敵がデータポストを起動するのを何回阻止できたかといった、チームへの貢献度がわかる記録が見られた。さらに、個人の戦績に至っては、敵を倒した数、ヘッドショットを決めた数、撃墜率などの技術に関する数値のほかに、試合中で自分にとってカモだった相手は誰だったのか、天敵と言える相手は誰だったのか、ベストなパートナーといえる相手は誰だったのかといったプレイ中には気付きにくいデータまでは引き出してくれる。これはおもしろい機能だ。

対戦をとおして再認識したのは、やはり『ロスプラ』の対戦は熱いということ。今回のマップは白兵戦中心で、比較的狭く、開けた場所も少ないテクニカルなステージだったが、本作の対戦は、白兵戦中心、VS中心と、いろいろな遊び方ができるのが特徴だ。製品版ではVSを乗り回して暴れるような対戦マップを早くプレイしたい！　それまでは、この体験版をやり込むことにしよう。

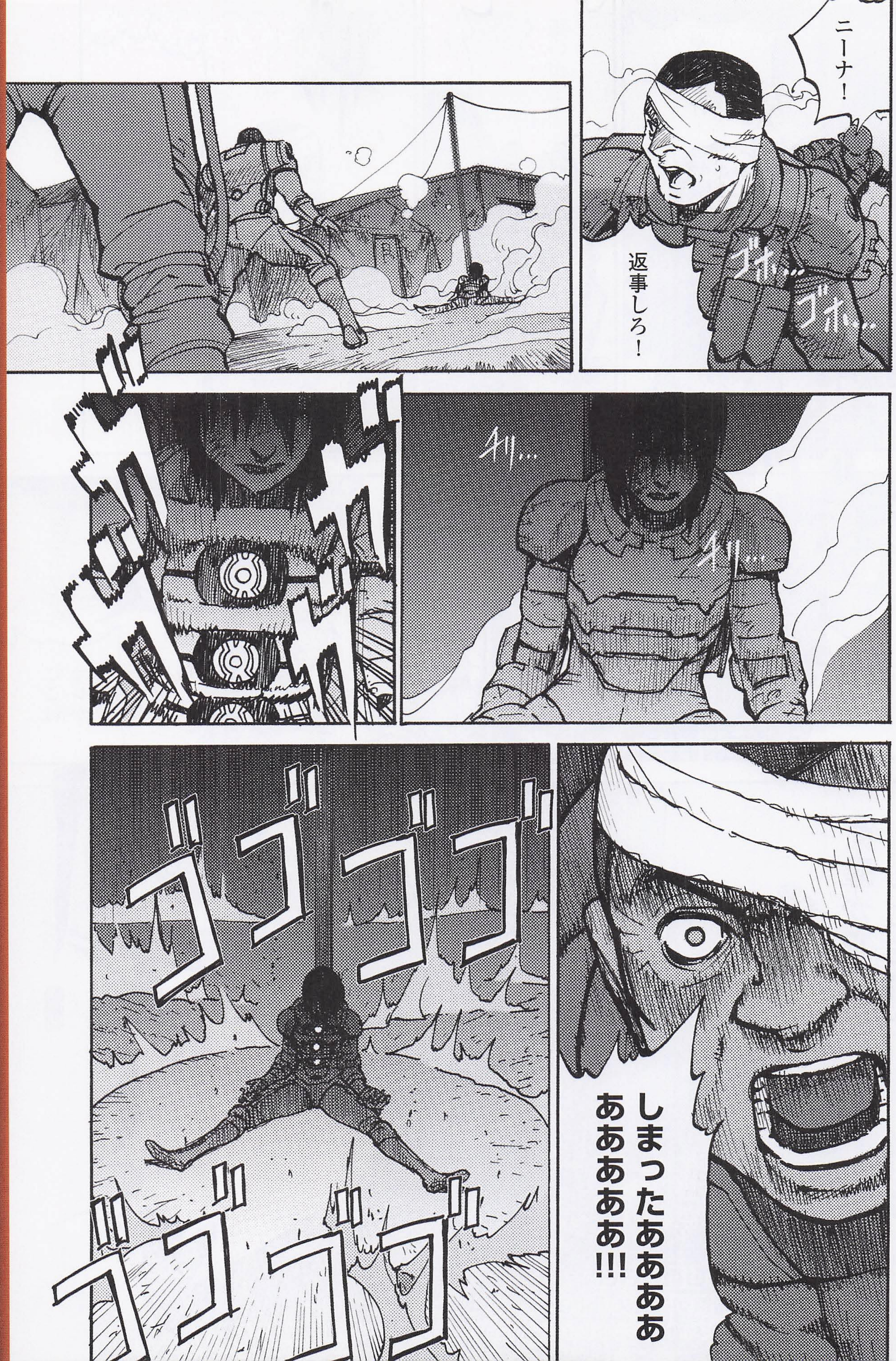


◀前作よりも戦績が充実！　データを見ているだけでも楽しい。



To be Continued…

(5月21日発売の電撃ゲームスvol.9へ続く)
※コミック「ロスト プラネット バウンドレイブン」についてはP.320より逆にお読みください。

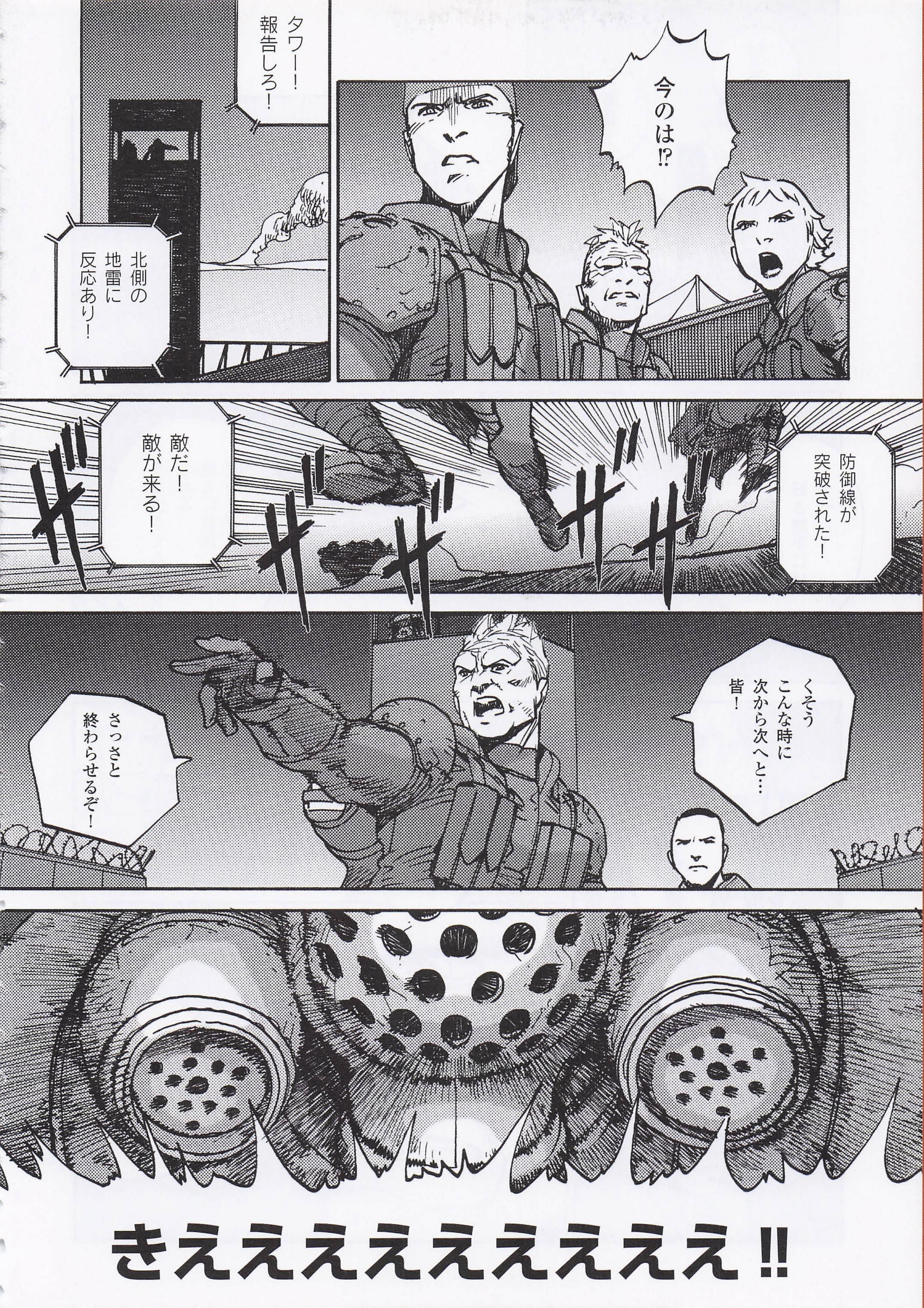

ニーナ！
返事しろ！
ゴホ…ゴホ…
ギリ…
ギリ…
ゴゴゴゴ
ゴゴゴゴ
しまったああああ
ああああああ!!!


ドカ!
どけ!!
グレネード!?
ざっけんな バカヤロ～!
パーン
ドゴーン!
ゴオオオ
ゴホ…
ゴホ…


死ね！
きゃあ！
ズザザ
ニーナ！
ザク
ドン
ドン
ドン
ぐっ…
ゴフ…

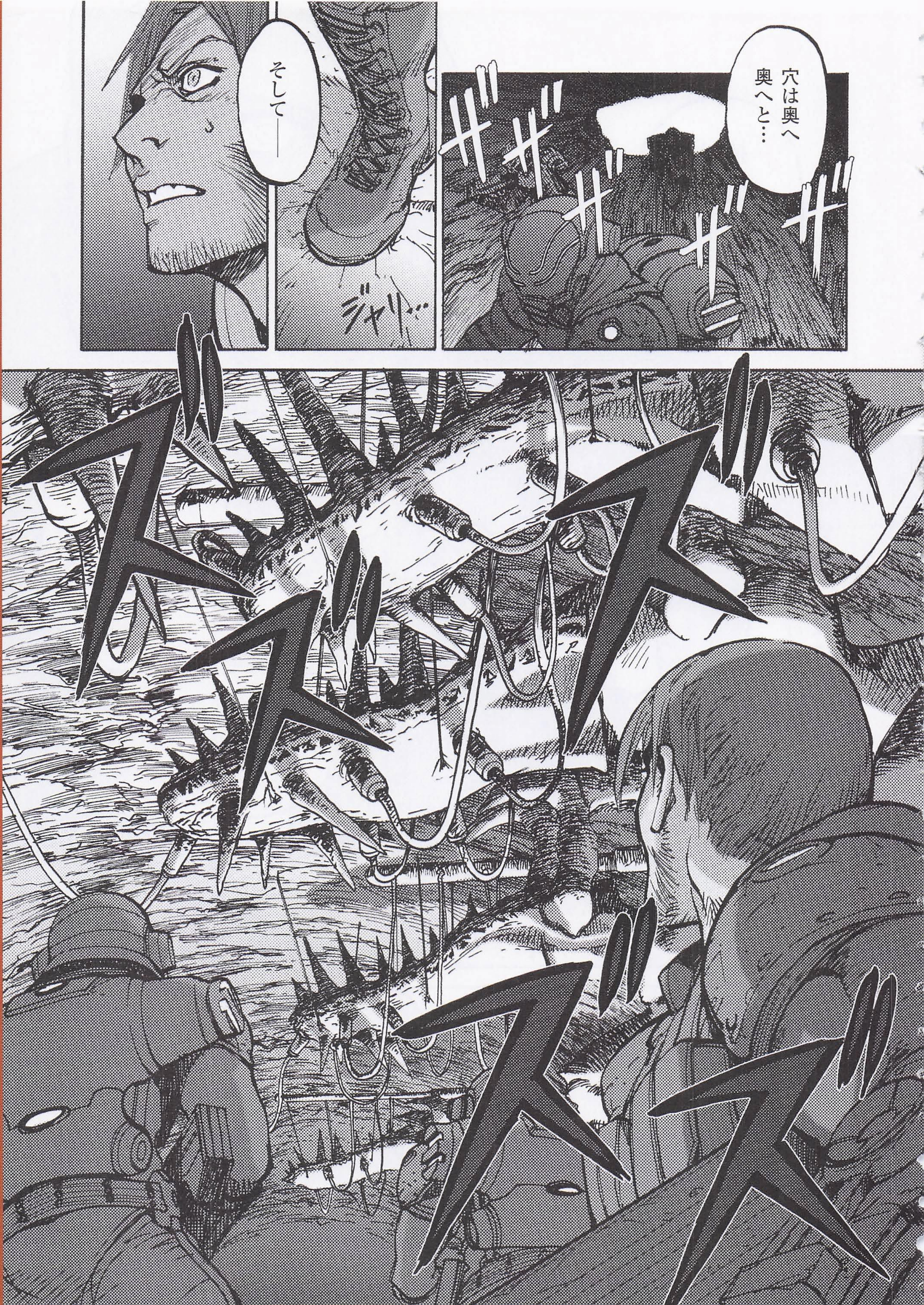

ドドゴォオオン
へ…
ほら！よそ見してないで！
すまん！クロエ！
パーン
パ
急げ！


おら
おらぁ～！
かかって
来やがれ!!
ﾀﾀﾀ
ﾀﾀﾀ
ザ
ザ
ザ
ザ
ザ
この前の
仕返し
かよ
往生際が
悪いぜ
ニーナ
戦えるか？
大丈夫！
行くぞ！
バッ
バッ
ま…
まずい！


今のは!?
タワー! 報告しろ!
北側の地雷に反応あり!
防御線が突破された!
ザザザザ
敵だ! 敵が来る!
くそう こんな時に 次から次へと… 皆!
さっさと終わらせるぞ!
きええええええええええええ!!


クリフ…他のメンバーはどうした？
はっきりとは言えねェが恐らく…
隊長！
隊長…
スッ
まだ生きてるかもしれん直ちに救援に向かうぞ！
これ以上NEVECの好き勝手にはさせん！
許さん…
崩しに行くぞ


AKの大量捕獲だと？
凄かったぜ…死んだように寝てるAKが何百匹も
そして体中にごついプラグが刺さってるんだ
その時点で連絡すべきだったんだがヤツらに気付かれて…
新たなT-ENG採取法か？
AKファームか？
わからねェ…ただ確かなのはNEVECの施設だぜあれは…


穴は奥へ
奥へと…
ザザザザザ
そして——
ジャリ…
ズズズズ


あそこも
ほかの地区と同じく
まったくAKの姿が
確認できなかった
んだが…
1カ所に
やたらデカイ
T-ENGの反応
最初は巣かと
思って
たんだ…
戻るべき
だったんだ…


プシュウウ
うっ…
隊長すまねェ 班を捨てて1人で 帰って来ちまって…
何を言う！
ハァ ハァ
ただ絶対 伝えなくてはと 思ってよ…
とんでもねェ モノを見つけ ちまったんだ…

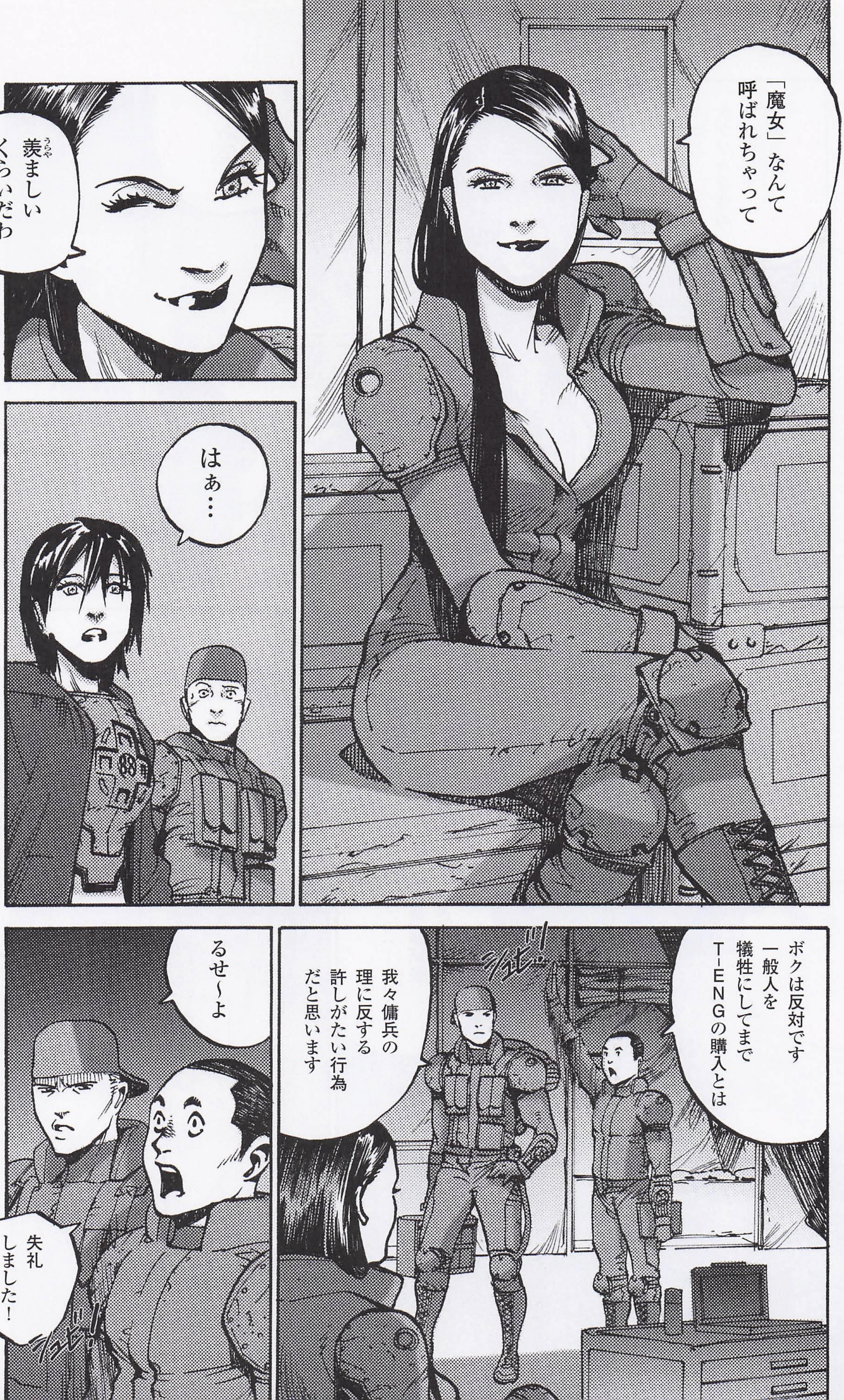

ザク
ザク
誰か！T-ENGを持って来い！
早く!!
通してくれ！
飛行VSで突っ込んで来ました
かなりの出血です
クリフ！


おまえら先に戻ってくれ
ボルトと話しがある
ええ
ダダダ
ダダ
何だ？
ボルト隊長！
バーン！
ハリア班の1人が！
来てください！
何!?


救助隊を出さなくていいのか？
VSの故障なだけかもしれん
故障でも通信はあるはずだ
オレもそうしたいが…
まだ事故ときまった訳ではない朝まで待とう
NEVEC（ネベック）の臭いがプンプンするぜ
妙な出来事は大抵ヤツらの仕業だからな
コンドル班イーグル班明日の朝イチで飛んでもらう
VSの準備をしっかりしとけ
ガラ
うぃ～っす

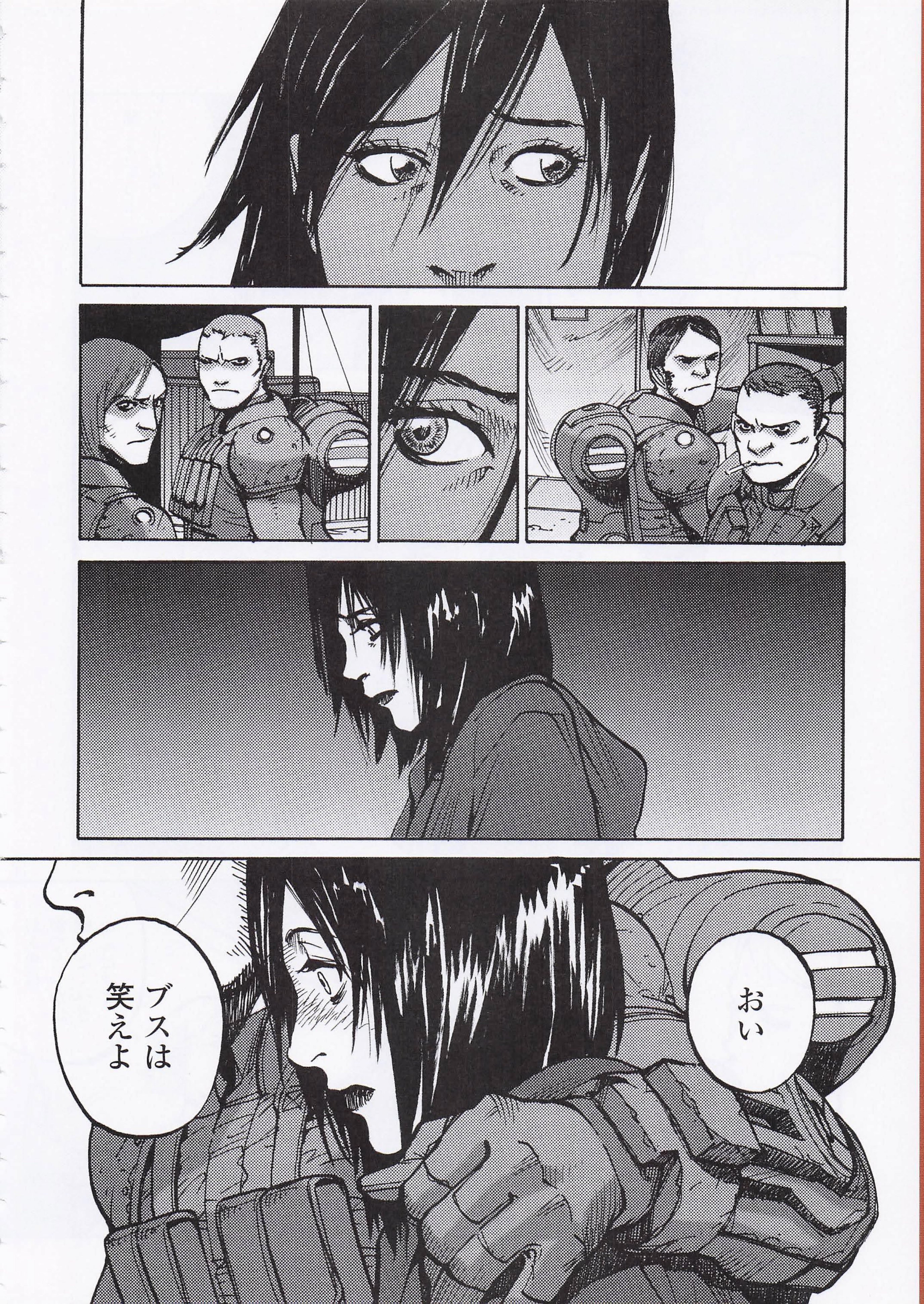

妙な現象？
AKが消えてるのさ
この数週間でAKとの接触が激減している
エリア近郊ではほとんど姿を見せていない
環境的な影響か人工的な影響かは不確定だが
ルカスハリア班はまだ戻ってないのか？
B-2エリアに行ったまま連絡がありません
う～ん…
まずいな…これと関係があったとしたら…

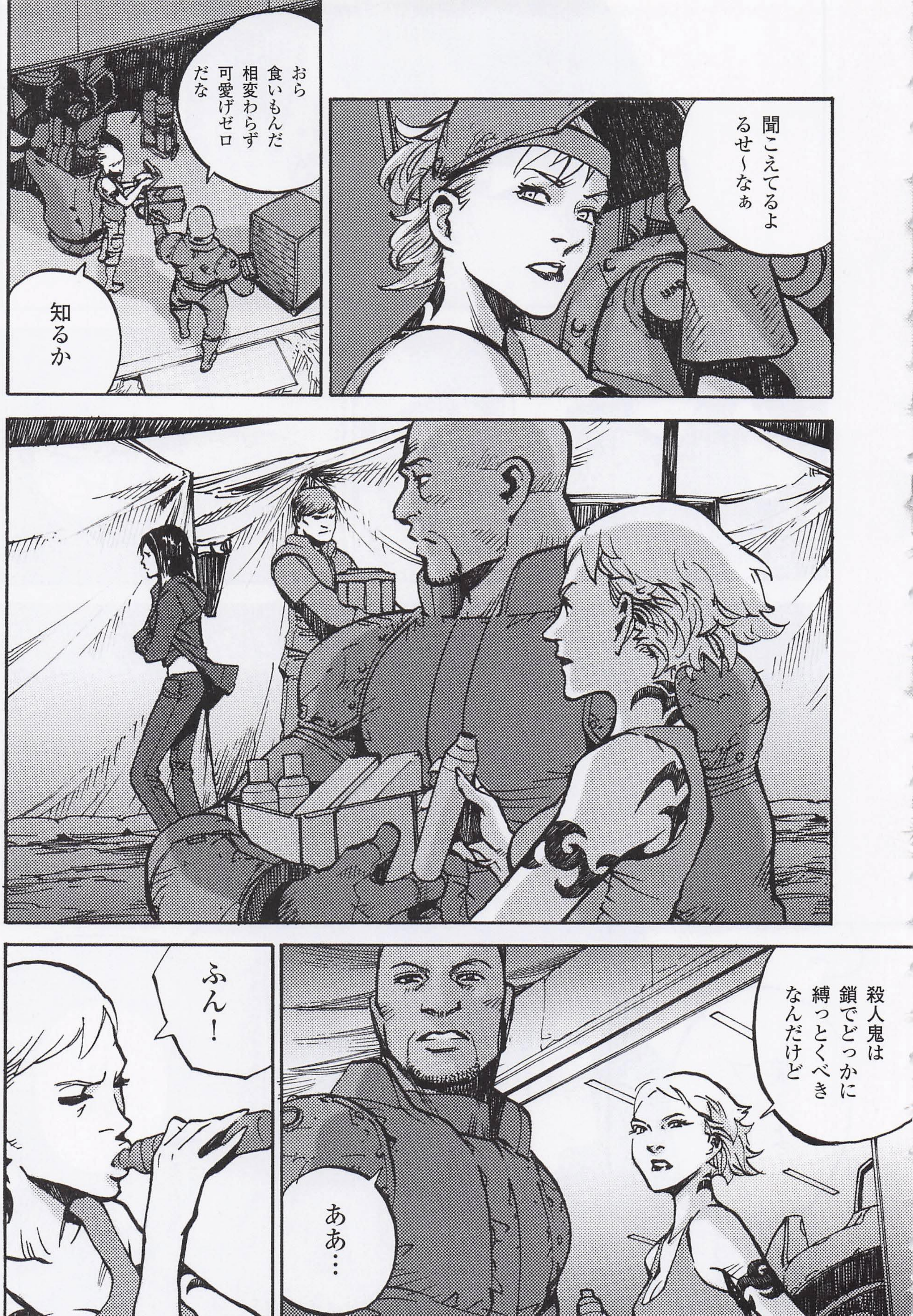

まあ座れ
ルカス
ケンゾウを含め
他の班長を
召集しろ
何すか
突然？
気になる
動きが
ある
バサ…
ここ1カ月の
偵察結果
なんだが
妙な現象が
起こって
いる

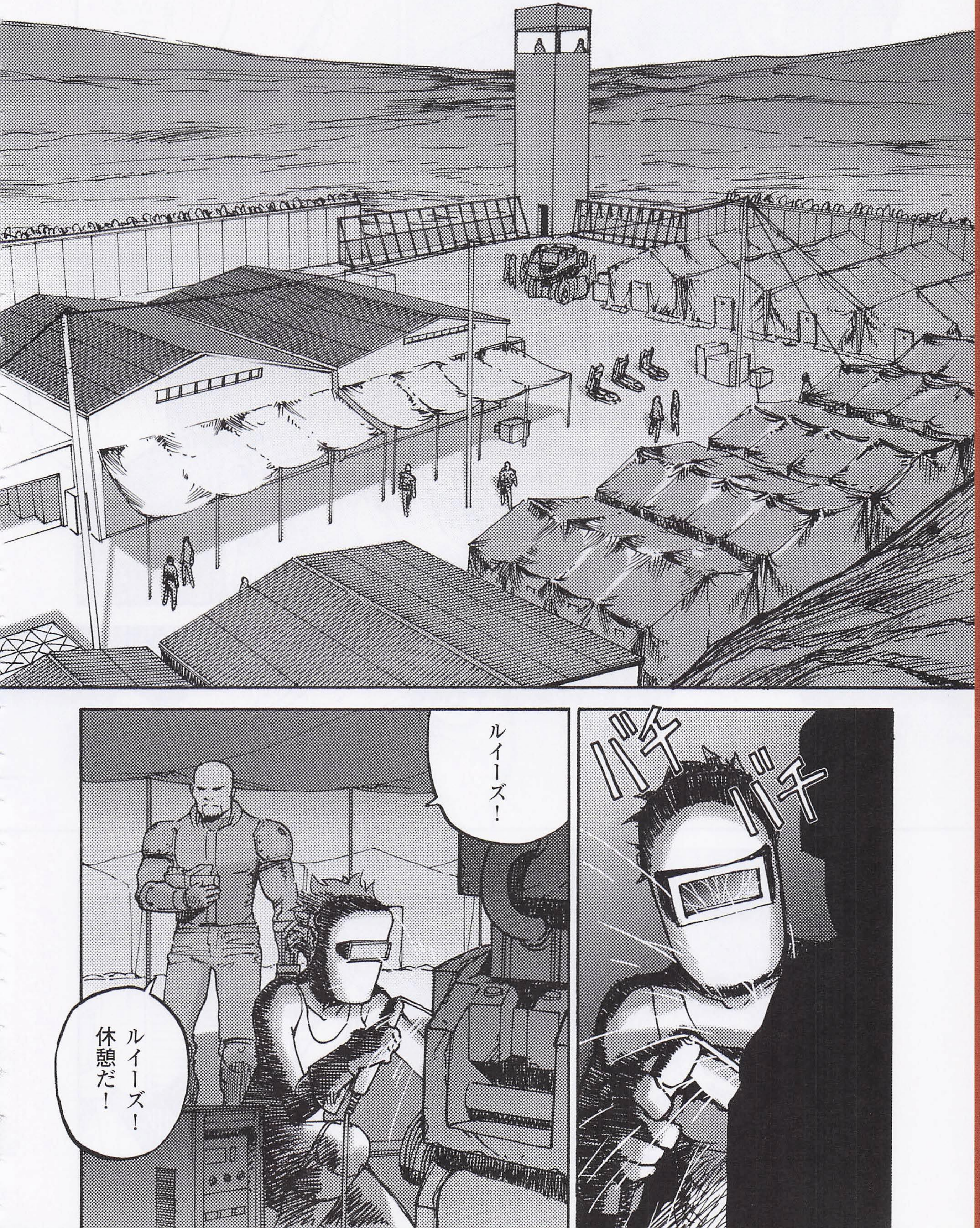

「魔女」なんて
呼ばれちゃって
羨ましい
くらいだわ
はぁ…
ボクは反対です
一般人を
犠牲にしてまで
T-ENGの購入とは
我々傭兵の
理に反する
許しがたい行為
だと思います
るせ～よ
失礼
しました!

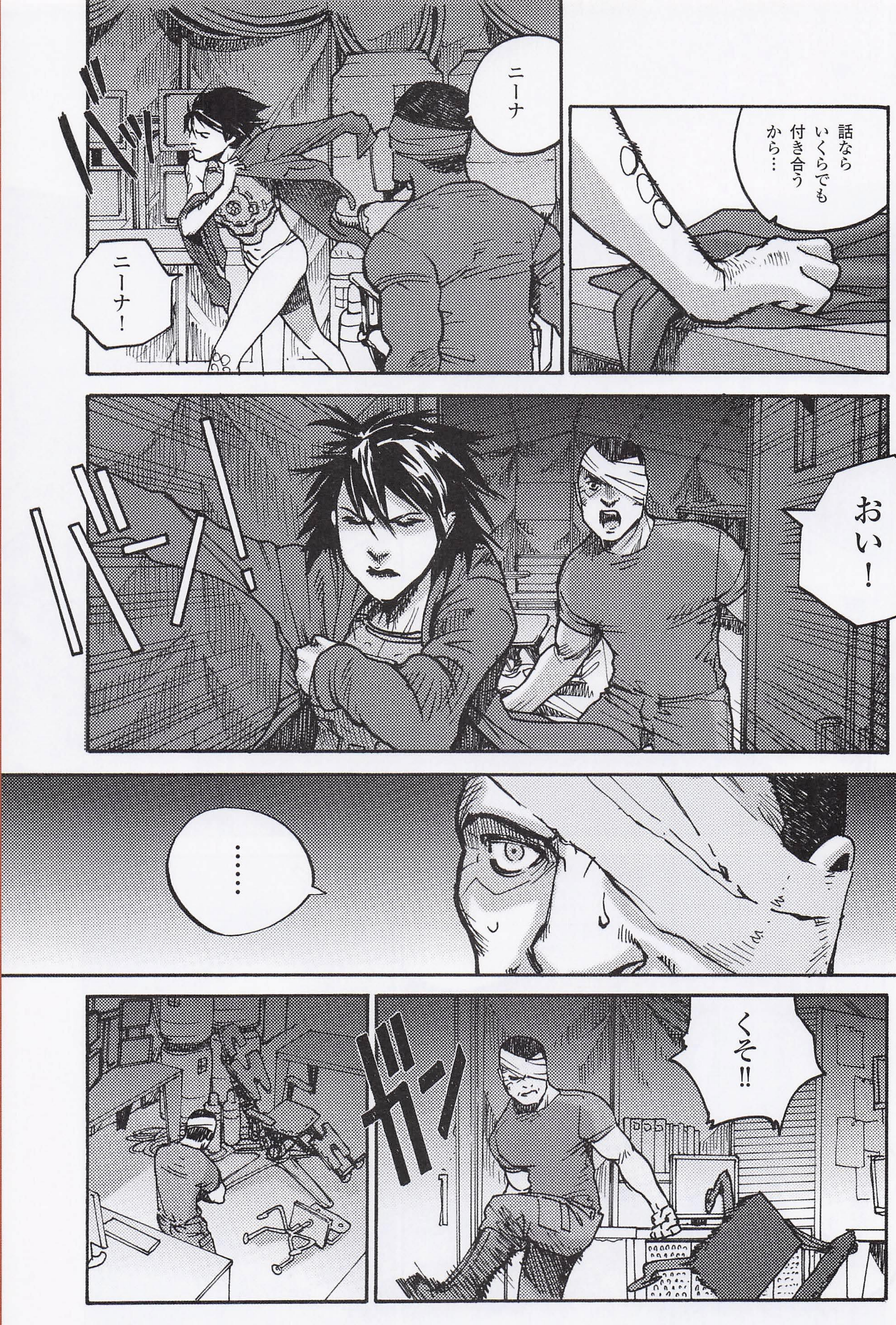

ち～っすボルト隊長ケンゾウから差し入れっす
おう
ケンゾウのヤツ目をやられたみたいじゃないか大丈夫か？
カン
カン
ニーナおまえボロクソ言われてるぞ
隊から追放しろだとよ
かっかっか
あら～私は別に構わないわ～
ギク
ええ
クロエ
生きる為に何人殺そうが
偽善者は無視無視


ハル
ケンゾウに頼まれて隊長んトコにちょっと用があってな
今は1人でいたいの
いいじゃねェかオレクロエ苦手なんだよな？な？
ごめん
そう言・わ・ず・に！
痛い！痛いって！


おい
ブスは笑えよ


聞こえてるよ
るせ～なぁ
おら
食いもんだ
相変わらず
可愛げゼロ
だな
知るか
殺人鬼は
鎖でどっかに
縛っとくべき
なんだけど
ああ…
ふん！


バチ
バチ
ルイーズ！
ルイーズ！休憩だ！


話なら
いくらでも
付き合う
から…
ニーナ
ニーナ!
おい!
……
くそ!!


でも全員よ！武器を持たない女性や怯えてた子供…
私は何て事を…！
辛いのはわかる…
コントロールしたかった！私は頑張った！出来るだけの事はした！
わかってる…
この先どうすればいいのよ!? もういやよ！
おまえの痛みは十分わかる信じてくれ！
だが今は冷静に考えようじゃないか


ニーナ
落ち着け！
バシッ
触らないで！
ガッ
殺しちゃったのよ
私…
みんな…
チャリン
チャリン
私のせいで…
あれは
仕方なかった…
襲ってきたのは
あっちだ…


その目…
ああ…残念だがオシャカだ
プシュ…
ドクターは頑張ってくれたんだが
私のせい…
すべて私の…
ハア
ハア
ハア
ハア
ハア
ハア


ハッ
ガバッ！
起きたか 丸2日も 寝てたぞ
ハルは？
心配ない
VSの メンテで 外へ出てる
ハア ハア


ヒューン
ガガガ
ヒューン
ガガガ
ガガガ
ニーナ!


それだけではありません この区画一帯のT-ENGが消えかかっています
破壊力からは到底ありえない事ですが
これほど空虚な例は初めてです
ジャリ…
……
サラ
サラ
データを取り続けろ 何か異変があったらすぐ知らせるんだ
いいな？
はい
ニーナめ…


実に素晴らしい光景だ
これほどの破壊力とは
かなりのT-ENGを期待できるな
LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
Episode:1
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション
大佐！これを見てください！
何だ？
空気中のT-ENG濃度が低下しているではないか！
どう言う事だ？


LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
ピピピ
ピピピ
ニーナの覚醒によって
破壊された地に立つ者は…？
連載第２回！
素晴らしい！
ガロ大佐
ジャリ…



前作『ロスト プラネット』と『2』の間に起こった出来事を、女性主人公の視点から描いた「バウンドレイブン」。ゲームにも繋がるストーリーということで、今回も見逃せない内容になっている。ここでは前回（エピソード0）を振り返っていこう！

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め！

LOST PLANET BOUND RAVEN

ロスト プラネット　バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

前回のあらすじ

『1』の物語から数年後の世界に、ある大規模な傭兵集団・ファルコン隊がいた。そのレイブン班に属する、ニーナ、ケンゾウ、ハルの3名は、ある日AKハンティングからの帰途で、緊急信号を受信する。それは、凶悪な盗賊集団・サンドレイダーの襲撃を受けている小さな村からの救援要請であった。サーマルエナジー（T-ENG）のタンク3本という報酬を条件に、この依頼を請けるニーナ達。3人は見事な連携により、短時間でサンドレイダーの排除に成功する。村人に多少の犠牲は出たものの、ひとまず危機は去り、胸をなでおろす一行。だが、ささやかな安堵を打ち砕くような銃声が周囲に響き渡る。ケンゾウの頭部へ命中した銃弾は、襲われていた村の村長が撃ったものであった。突然の理不尽な出来事と、自分の父親であるケンゾウの負傷で、激しく取り乱すニーナ。そしてハルの制止も空しく、ニーナの高ぶった感情は、彼女のある能力を覚醒させてしまう。それは、彼女が身にまとった、生命維持機能も備えたとある装置。この装置の発動でニーナは無意識にAKを呼び寄せ、村人を全滅させてしまうのだった……。

主人公：ニーナ

ファルコン隊のレイブン班に所属する本作の主人公。怒りや悲しみで感情が急激に高ぶると、背中に背負った装置が発動し、AKを呼び寄せてしまうという能力を持つ。

»登場人物紹介

レイブン班に属する3名の傭兵を紹介しよう。リーダーのケンゾウを筆頭に、いずれも戦闘に長けた人物で、大勢のサンドレイダーを相手に、たった3人で対応できるという手練である。



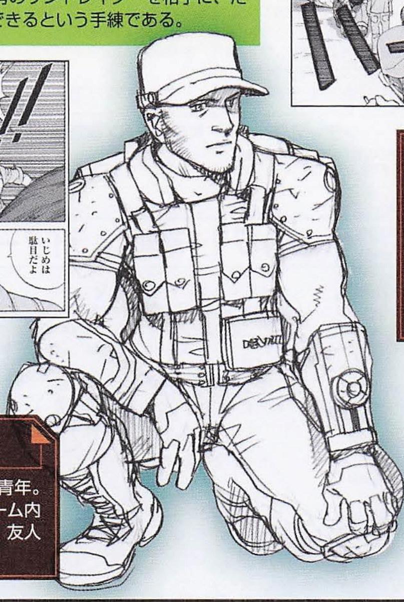
◀盗賊の襲撃、NEVECに納める作物の不作、村にあるT-ENGの備蓄量が残りわずかという三重苦が村長を追い詰めた。



▲ニーナが無意識に呼び出したAK・クラッティス。ニーナの意思とは関係なく、無差別に村人を虐殺してしまった。

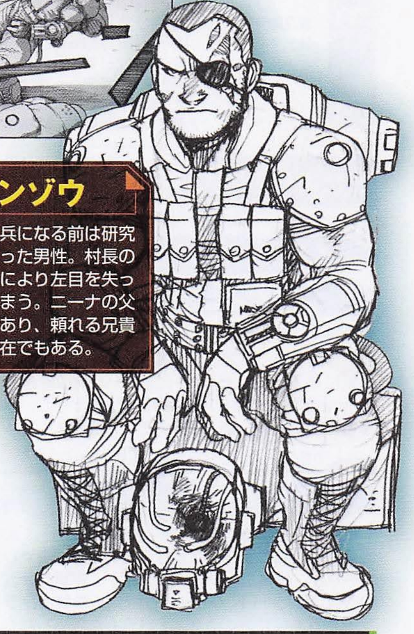


▲スナイパーライフルで的確に獲物を仕留めるハル。普段は陽気だが、戦闘では恐ろしいほどの冷徹な一面を見せる。



ハル

優れた戦闘能力を備えた青年。ニーナとは年齢も近く、チーム内ではよきパートナーであり、友人のような存在。



ケンゾウ

傭兵になる前は研究者だった男性。村長の凶弾により左目を失ってしまう。ニーナの父親であり、頼れる兄貴的存在でもある。

前回の物語の重要なポイント

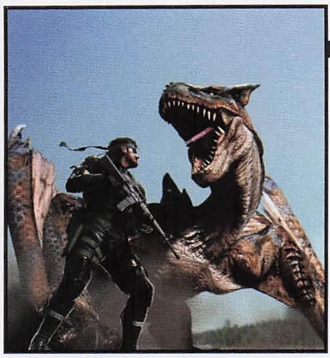
前作『ロスト プラネット』のなかでは、惑星の開拓事業を進める組織NEVECによる大規模で性急な惑星のテラフォーミング計画が語られていた。もしも実行に移されていれば、惑星の住人だけでなく、多数のAKにも甚大な被害を及ぼす狂気の計画であったが、『1』の主人公・ウェイン達の活躍により、この企ては阻止された。その後、惑星は緩やかに温暖化が進み、やがて、そのスピードを増していくことになる。「バウンドレイブン」の時代は、まだ温暖化も緩やかな頃だ。EDN-3rdは地表のほとんどが氷に覆われていた時代から比べれば、人類が過ごしやすい気候になっているとはいえ、もともとは不毛な大地。この惑星に入植し、ここで世代を重ね、この星で生きていくことを決めたごく普通の人々にとっては、まだまだ暮らしにくい土地であることには変わらない。しかも痩せた土地という悪条件に加え、略奪行為が横行しているため、前回の物語で描かれていたように、雪賊の気持ちが休まる暇はない。そういった状況にあっても、NEVECの援助は期待できないどころか、雪賊への締め付けは厳しくなる一方で、その圧制は入植以来続いている。



そのように混沌とした時代、世界だからこそ、ニーナ達のような傭兵も存在することができる。大規模な傭兵集団を結成し、なおかつ運営を続けていくことができるのも、傭兵ビジネスに対する需要が大きいことの表れだ。ただ、ニーナが他の傭兵と違うのは、戦いの先に最終的な目標を定めていることだろう。それは「NEVECへの復讐」。自分の身体を実験体とした彼らに復讐を果たすまで、彼女は傭兵を続けていくはずだ。しかし、戦うにはあまりにも大きなハンデを背負っている彼女の能力の謎とは？　そしてNEVECの真の目的とは？　それらの謎は今後の連載でしだいに解き明かされていくだろう。

NEXT EPISODE LOST PLANET BOUND RAVEN

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の漫画はP.320より逆開きで始まります。



表紙タイトル

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER ©2010 Konami Digital Entertainment ©CAPCOM CO.,LTD.

電撃ゲームス Vol.8

デンゲキニンテンドーDS 6月号増刊
2010年4月23日発行・発売
第10巻 第12号 通巻163号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7530(編集) TEL 03-6866-7500(広告)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks(小林博明)

STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡
■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／本多昇
■デスク　宮下雅史
■編集　飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮(うどん企画)／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■ライター　青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／大谷修斗／大山祐平／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井愼太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤治男／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺一史／渡辺隆行／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■デザイン　虻川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦(MUTE)／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ
■カメラマン　小木野洋也／須藤希久／高野裕靖／田北宏次／外崎久雄／中蔦仁己／林久平／藤田晃史／尹哲郎

おたよりの宛先

〒160-8326　(株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。編集部による気になるゲームのプレイレポートや取材報告、iPhone情報などがアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！　最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！　電撃ゲームスのWebアンケート（P.161参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書(編集、ライターのどちらを希望するか明記)、②ゲーム紹介文(800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可)、③自己紹介文(ゲームへの思い入れや得意なゲームなど)を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者:ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター:ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上(学生不可。経験不問。未経験者歓迎)
・編集部(東京・新宿)まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画 頭文字「く」 編集部が語る のゲームの思い出

■クレイジークライマー（AC・1980年・日本物産）
俺のゲーセンデビュー時(5才くらい)とほぼ同時期に稼動していたゲームなので、BGMとかSEとか思い入れが強い。レバー2本の操作形態は30年たった今でも斬新だと思う。(まっつ)

■クラッシュローラー（AC・1981年・クラール電子）
プレイヤーはハケで、迷路を塗りつぶしていくのが目的のパックマンに近いシステム。せっかく塗っても猫や透明人間(！)が登場して汚すと塗り直し！　…基板欲しいなあ。（じゅし）

■グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦（FC・1987年・コナミ）
1作目より格段に謎解きが難しかったことと、パチンコを駆使して吊り橋をノーダメージで進んだ記憶があり。最近のゲームの簡単さを考えると、当時よくクリアできたもんだ。(野村)

■紅蓮の騎士（ゲームブック・1988年・東京創元社）
ブームの頃には、ゲームブックのコンテストも開催されました。これはその入選作だったと思います。実は私も応募しようと、30パラグラフくらいまでは書いたのですが……。（TTR）

■クインティ（FC・1989年・ナムコ）
パネルをめくり、敵を弾き飛ばして倒すACT。子供の頃、毎日のようにプレイしていた記憶があり、特にBGMが好きだった気がします。DSかWiiあたりで配信されないかなぁ。(石丸)

■クラックダウン（MD・1990年・セガ）
壁に張り付いたり、開けたドアを盾にすると敵の弾を避けられるといったテクニックが、当時は新鮮に感じられた。壁を撃つと倒れて橋になるというギミックもおもしろかった。(平岡)

■クムドールの剣（PC-98・1991年・アスキー）
RPG風のタイピングソフト。タッチタイピングの名手だった主人公となり、過去の技を取り戻すべく旅をしていく。やればできる、という気にさせてくれるソフトでした。(megane)

■クイズスクランブル スペシャル（メガCD・1992年・セガ）
永井一郎演じる博士の怪演や狂気に満ちたパイ投げはトラウマ級。たしかワンダーメガを買ったら付いてきた覚えが……。「クイズを出しタイガー」と叫ぶ虎も頭悪すぎ。（そみん）

■クラッシュ・ダミー スリック坊やの大挑戦（GG・1994年・アクレイムジャパン）
交通事故の実験に使う人形のことをクラッシュ・ダミーと呼ぶ……ということを、このゲームで覚えました。海外には、人形が主人公のゲームが結構ありますね、「LBP」とか。（倉西）

■クロノ・トリガー（SFC・1995年・スクウェア）
シナリオの奥深さにゲーム性の高さ、神曲な音楽と、SFCの傑作ともいうべきRPG。いきなりラスボスを倒せるのも驚いた。って書いてたら、またやりたくなってきた～！(編集O)

■クロノ・トリガー（SFC・1995年・スクウェア）
『グランディア』とか『九龍妖魔學園紀』とかも大好きなのですが、思い出補正でこれに。魔王を仲間にできることに、当時かなり衝撃を受けました。曲もSFC最高峰だと思う！(ＫＫ＠)

■クーロンズゲート（PS・1997年・SME）
風水を使って敵を倒したり、登場人物が普通じゃなかったりと、独特な九龍城の世界が妙にハマったAVG。ただ、移動時の表現がクセ者で、体調が万全じゃないと確実に酔う。(宮下)

■グランディア（SS・1997年・ゲームアーツ）
ジャスティンがニューパームに旅立つシーンは、何度プレイしても泣いてしまう。中学生のときに、この作品をプレイできた自分は本当に幸せだったなぁ。おぼんチョップ。(アラケン)

■ぐわんげ（AC・1999年・アトラス／ケイブ）
当時、ゲーセンに通い込んでプレイした最愛の弾幕STG。この作品がなかったら、今ほどのジュンヤー好きにはなっていなかったと思う。XBLA版が超楽しみなんですけど。　(雅)

■クレイジータクシー（DC・2000年・セガ）
当時ハマりにハマった傑作箱庭カーアクション。客のためなら海の中でも大爆走。いまだに画面を思い浮かべるだけでオフスプリングの「All I Want」が脳内再生されます。(おしょう)

■クレイジータクシー（DC・2000年・セガ）
客を乗せて目的地に届けるだけなのに、好きな場所（建物の上や海の中など）を走れるのがおもしろすぎw　ミニゲームもシンプルで、かなり本気でプレイしたタイトルかも!?　(谷口)

■クロスゲーム（アニメ・2009年・テレビ東京）
すいません、「く」のゲームってことで選びました。先日最終回を迎えたあだち充原作漫画のアニメ。絢香の「恋焦がれて見た夢」が流れると条件反射で泣きます。　(男塾先輩)

GW明けは『MGS PW』攻略&『ロスト プラネット 2』を超プッシュ!

ゴールデンウイークが終わって次に遊ぶゲームは……？　と思ったら、電撃ゲームスをチェック！　次号はコミックも連載している『ロスト プラネット』のシリーズ最新作をアツくお届け。さらに、『MGS PW』の旬な攻略や、夏の話題作の情報もとことん紹介します！

電撃ゲームス Vol.9

5月21日(金) 発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。


Chimi Chara
ちみキャラ.com
We Are The "幕末" world!
ラスト・ショーグン
キング・オブ・ローニン
長州ダイナマイツ
薩摩のヒーロー
ちみキャラ龍馬譚とは？ 坂本龍馬をはじめ、幕末に活躍した人物が【ちみキャラ】（ちっちゃくてかわいいキャラクター）となって、ぞくぞくと登場します。ちみ龍馬を中心とした「ちみキャラの ちみキャラによる ちみキャラのための "幕末" world！」です。
http://www.chimichara.com/special/ryoma/
WEB どんなサイト？
ちみキャラ龍馬譚の情報発信サイト。ちみ龍馬たちの紹介、動画など、様々なコンテンツをご用意してお待ちしています。幕末の出来事も分かりやすくご紹介。その他、ダウンロード壁紙などプレゼントもあります♪
携帯はコチラ
GOODS 様々な関連グッズ展開
維新志士 坂本龍馬 1836 1867
Meiji restoration patriots
大河ドラマ 龍馬伝 RYOMADEN
販売グッズの一部はNHK大河ドラマ「龍馬伝」の公式ロゴ入りです。
Tシャツや、ねつけストラップ、フィギュアなど、「ちみキャラ龍馬譚」のキャラクター関連グッズがぞくぞく登場予定♪
DIGITURBO
株式会社デジターボ　〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-1-16 ダイドーリミテッドビル 5F　TEL：03-5297-8080（代表）　WEB：http://www.digiturbo.co.jp/　©DIGITURBO



電撃ゲームス Vol.8

デンゲキニンテンドーDS 6月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年4月23日発行・発売 第10巻 第12号 通巻163号
発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿 4-34-7 TEL.03-6866-7530(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)

ASCII MEDIA WORKS

定価650円 本体619円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-06
Ⓛ-2010/6/22
4910165360603
00619

電撃ゲームス Vol.8付録『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているしおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



電撃ゲームス Vol.8付録『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。

電撃ゲームス

トトゥーリア・ヘルモルト

Totooria Helmold

Alter 13

Körpergröße 146cm

Blutgruppe A



電撃ゲームス Vol.8 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

トトリのアトリエ
～アーランドの錬金術士2～
発売日：2010年6月24日
価格：7,140円（税込）※通常版
　：10,290円（税込）※プレミアムボックス
ハード：PS3
ジャンル：RPG（新約錬金術RPG）
メーカー：ガスト

電撃ゲームス

ツェツィーリア・ヘルモルト

Cecilia Helmold

Alter 18

Körpergröße 156cm

Blutgruppe A



電撃ゲームス Vol.8 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

トトリのアトリエ
～アーランドの錬金術士2～
発売日：2010年6月24日
価格：7,140円（税込）※通常版
　：10,290円（税込）※プレミアムボックス
ハード：PS3
ジャンル：RPG（新約錬金術RPG）
メーカー：ガスト

電撃ゲームス

ミミ・ウリエ・フォン・シュヴァルツラング

Mimi Houllier von Schwarzlang

Alter 14

Körpergröße 152cm

Blutgruppe A



電撃ゲームス Vol.8 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

トトリのアトリエ
～アーランドの錬金術士2～
発売日：2010年6月24日
価格：7,140円（税込）※通常版
　：10,290円（税込）※プレミアムボックス
ハード：PS3
ジャンル：RPG（新約錬金術RPG）
メーカー：ガスト

電撃ゲームス

ロロライナ・フリクセル

Rororina Fryxell

Alter 22

Körpergröße 153cm

Blutgruppe O



電撃ゲームス Vol.8 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

トトリのアトリエ
～アーランドの錬金術士2～
発売日：2010年6月24日
価格：7,140円（税込）※通常版
　：10,290円（税込）※プレミアムボックス
ハード：PS3
ジャンル：RPG（新約錬金術RPG）
メーカー：ガスト

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.8「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒

住所　　　都道府県

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

電撃ゲームス

希望商品番号
（P.163を参照）

Vol.8
読者アンケート

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

良い例
2 4　7　6
● ② ③ ④

悪い例
24　3　5
① ② ③ ④

1　2　3　4　5　6 ,

7 , ,　8　9　10

11 , ,　その他

12　13　14 , ,

15
①ニンテンドーDS(DSi含む)　②Wii　③PS3　④PS2　⑤PSP　⑥PSP go　⑦Xbox 360
⑧iPod touch もしくは iPhone　⑨パソコン　⑩携帯電話　⑪その他

16　17　その他　18

19　20

21　機種名

22　機種名

23　その他　24　その他

25 , ,　26

27　機種名

28　29 , ,　その他